

# **SUPER GAME POWER**

NOVA  
CULTURAL



ABRIL 94 - Nº 1 - CR\$ 4.000,00

**SEGA • NINTENDO**

## **HULK MULTISSISTEMA**

**VEJA O LUTADOR  
SECRETO DE SUPER  
STREET FIGHTER!**

**NOVAS TÁTICAS  
DE MORTAL KOMBAT**

**47 JOGOS  
ANALISADOS E  
FOTOGRAFADOS**

**MEGA**

ART OF FIGHTING,  
SMITCHIN, HATOC,  
WIZ & LIZ, TECMO NBA,  
NIGEL MANSELL...

**SNES**

STAR TREK, FLASHBACK,  
JOE & MAC 2, WORLD  
HEROES 2, LIGUEIRINHO,  
SUPERMAN...

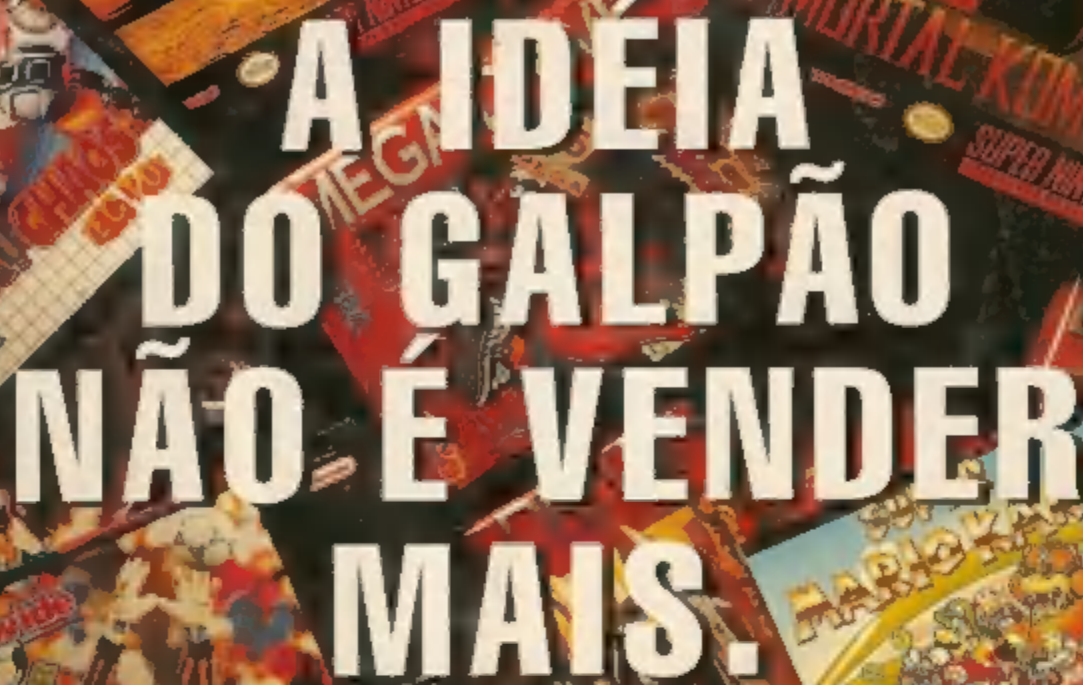
**E AINDA MAIS: NES,  
MASTER, 3DO, JAGUAR,  
PC, SEGA-CD...**

**DETONADOS!**  
**PRINCE OF PERSIA**  
(MEGA) E **RUSHING**  
**BEAT 3** (SNES)

**177  
DICAS**







# A IDEIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.

## É VENDER TUDO.

CARTUCHOS  
A PREÇOS  
IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um



café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

**ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBÃO DOS PREÇOS.**

BARRIL FUND: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550.

ATENDIMENTO AOS ~~BARREIROS~~ EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

**TEC VOY**

*Ass. O Dono  
do GALPÃO.*

**PLAYTRONIC**

TEL.: (011) 826-0022 • FAX: (011) 826-1590



# SUPER GAMEPOWER



## TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

### MEGA DRIVE

Hulk	14
Dragon Ball Z	16
Virtua Racing	21
Art of Fighting	24
Wiz'n'Lo	26
Sketchin	28
Harve	30
Tom & Jerry	32
F - 117 Night Storm	32
Addams's Family	32
Virtual Pinball	33
Fido Date	33
Teens NBA	50
Nigel Mansell	61
Mortal Kombat	62
Prince of Persia	72

### SNES

Hulk	16
Fighter's History	16
World Heroes 2	17
Blackthorn	20
Speedy Gonzales	20
Superman	21
Star Trek Next Generation	36
Flashback	38
Joe & Mac	40
Pirates of Dark Water	44
Spellcraft	45
Zooi	45
Out of Lunch	46
Stanley Cup	50
Mortal Kombat	62
Rushing Beat 3	68

### JAGUAR

Tempest 2000	21
Crescent Galaxy	45

### SEGA CD

Mortal Kombat	18
Torncat Alley	18
Dragon's Lair	47

### 3DO

Star Trek Next Generation	18
Shock Wave	18
Escape From Monster Manor	48

### MASTER SYSTEM

Masters of Combat	54
-------------------	----

### NES

Tiny Toon-Cartoon Workshop	56
----------------------------	----

### ARCADE

Super Street Fighter X	58
------------------------	----

### PORTÁTEIS

Hulk (GG)	15
Aladdin (GG)	20
Mega Man 4 (GB)	60
Desert Speed Trap (GG)	60

### PC

Mortal Kombat	79
---------------	----

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

A geração 16 bits é ameaçada por consoles mais poderosos; veja o que está pintando no mercado

12



Em Golpe Final, táticas de arrasar para MK 52

### PRÉ-ESTREIA

Uma seleção de primeira com os jogos mais quentes da próxima temporada

14



Crescent Galaxy, mais um cart para Jaguar, 46

### ESPORTE TOTAL

A sessão começa arrasando: Nigel Mansell e Tecmo NBA para Mega, além de Stanley Cup para SNes

50

### ARCADE

A SuperGP traz, em primeiríssima mão, como sempre, a nova versão de Street Fighter 2

58



Todos os golpes de Art Fighting Mega, 74

### SUPERGP DICAS

Ninguém nunca ousou tanto, 7 [sete!] páginas com as melhores dicas para todos os sistemas

61

### DETONADOS

Agora ficou (fácil) chegar ao final de Príncipe of Persia (Mega) e Rushing Beat 3 (SNes)

68

### COMPUTER ZONE

Sega ganha parceria da Microsoft para desenvolver o Saturn, seu novo 32 bits

78

### SUPERGP EXPRESS

Finalmente Street Fighter ganha uma série de gibis à altura e Beavis & Butt-Head, uma dupla bem maluca

80



Final de Príncipe of Persia para Mega, 72



# NÃO DÁ PR

**L**adies e Gentlemen, apresentamos o primeiro número da **SuperGamePower**, a mais completa revista de entretenimento eletrônico do país. São 84 páginas (!) de informação quente e correta sobre todos os

sistemas de videogame: Nintendo, Sega, Neo Geo, 3DO, Jaguar, CDs. Computadores, Arcades. Da fusão das duas melhores revistas de games do país, a **Supergame** (especializada em Sega) e a **Gamepower** (especializada em Nintendo)

nasceu o Rolls Royce das revistas de games. Tudo mais ela vai apresentar o que há de mais novo e mais interessante no mundo dos jogos, com dicas, mapas e informações exclusivas garimpadas por nossos repórteres de especialistas. Ao folhear as páginas da **SuperGP** — feitas inteirinhas em

computadores Macintosh de última geração — você vai se deparar com um padrão gráfico jamais visto, de causar inveja às melhores publicações do mundo. A viagem está apenas começando. Apertem os cintos, peguem os

babadores e preparem-se para alucinar. Vejam só o que vem aí:

**CARTAS** — uma nova forma de interação entre o leitor e a turma dos fanáticos da redação. Com dúvidas, idéias de jogos, loucuras, dicas do

leitor, broncas, classificados e o escambau. Como incentivo, o melhor comentário enviado para a seção "Arte no Envelope" de cada mês leva um cartão de 16 bits. Maior boiada! **CIRCUITO ABERTO** — as últimas novidades na área do videogame no Brasil e no mundo. Novos consoles, periféricos, uau! Coberturas exclusivas de nossos correspondentes no exterior.

**PRÉ-ESTREIA** — aqui você fica a par dos primeiros lançamentos em carts e CDs.

**LANÇAMENTOS** — detalhes sobre os jogos, com dicas e avaliação técnica da nossa equipe.

**ESPORTE TOTAL** — entrevistas com "atletas eletrônicos". Todo mês, uma seção com jogos de várias modalidades esportivas.

**LUTA TOTAL** — o grande mestre Baby Betinho ensina dicas, táticas, combinações e apelações de Fighting

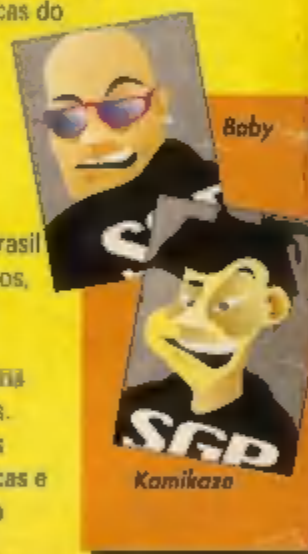
Games clássicos.

**ARCADE** — macetes para que você chegue à máquina estriquinando as fichas e superando os níveis.

**SUPER GP DICAS** — as manhas mais quentes do planeta, numa linguagem de fácil compreensão. Só nossa edição são 7 páginas inteiros de dicas para todos os sistemas.

**DETONADOS** — Em todo número temos dois títulos detonados de cabo a rabo por nossos pilotos, com todas as manhas que você vai precisar para terminar os jogos sem crises existenciais.

## SUPER GAMEPOWER



UMA  
REVISTA  
MONSTRO!



# A NÃO LER



## LOS GRINGOS

Quem (responda se puder), quem, além de nós, conta com uma aliada tão poderosa como a **GamePro**? Quem? Não precisa ser nenhum feroz jôga videogame, a nossa colaboradora exclusiva é a melhor revista americana no assunto. Com uma linha direta com os Estados Unidos, você fica sabendo, em primeira mão, tudo o que acontece no mundo dos videogames.



## O CARRASCO

Este bando de vagabundos vai dar duro a partir de agora. Eu exijo dicas e mapas. Tem que detonar tudo. A **SuperGP** é a melhor do universo!

O CHEFE



## A EQUIPE

A **SuperGP** é feita por uma equipe especializada no que há de melhor na área de VG. Sob a batuta do guru do videogame, **O Chefe**, estão os quatro heróis nacionais do joystick: Marcelo Kamikaze, mestre em RPGs; Marjorie Bros, a bela matadora de simuladores e corações; Lord Mathias, o papa de jogos de ação em geral (e música em particular), além de ninguém menos que Baby Betinho, autoridade mundial em jogos de luta. Um TIMAÇO que garante o show!

## MAPAS ANIMAIS



Ninguém faz mapas de jogos como a **SuperGP**. A utilização de computadores Macintosh e um sistema avançado de video-grabbing (captura direta de telas de vídeo) permite juntar "fotos" para dar uma visão completa e detalhada dos jogos. Aproveite!

## FICHAS TÉCNICAS



A **SuperGP** apresenta dois tipos de fichas técnicas, a nossa e a das matérias da **GamePro**. Em ambas o leitor encontrará todas as informações sobre o jogo (sistema, memória, fases, número de jogadores, modalidade), a avaliação do piloto (gráficos, som, dificuldade, fun factor).

**COMPUTER ZONE** - espaço reservado para a multimídia.

Jogos, aplicativos, equipamentos de computadores.

**SUPER GP IMPRESS** - Aborda áreas de interesse de quem joga videogame, tais como: comics, música, produtos importados, personalidades (cinema, multimídia)...

**FINAL STAGE** - Encerra a revista em grande estilo, da maneira que um campeão mata um jogo: com as fotos do último estágio de um game por mês.

## O FUTURO CHEGOU

A cada dia são lançados no mercado internacional títulos e mais títulos de todo tipo de videogame. Quem tem nas mãos a **SuperGamePower** estará sempre anos-luz na frente de qualquer leitor de publicações de games. A opção é sua! Bem-vindo ao time! **SuperGamePower** é a revista definitiva de games, a melhor do universo. Aproveitem!



# SUPER GP CARTAS

**MALUCO  
BELEZA**

**P**arabéns pela excelente matéria sobre barbeadores elétricos, pelo pôster com a Dercy Gonçalves e pela entrevista com o Fidel Castro. Tenho uma sugestão: por que vocês não ainda não fizeram um

pôster com os intestinos do Chefe?

**Luiz Pereira Ramos**  
Carapicuíba - SP

**CHEFE:** Acho que o baba. Deve ser do tipo que lê bula de xarope para se inteirar de videogame (vejam a foto). Fique frio, cara, que já remeti para sua casa uma amostra de que meus intestinos estão em pleno funcionamento. Aguarde ansioso. A sua foi a carta mais maluca deste mês.



## FASE BONUS

Sem querer puxar o cinto, genial a ideia de juntar as maiores revistas do mundo só. Não vai sobrar pra ninguém!

**Alexey S. de Castro**  
Salvador - BA

Estou louco para a Super GP. Mais uma grande ideia do Chefe. Lilian dos Santos  
São Paulo - SP

A **Gamepower** tá animal, radical, destruidora, chocante.

**Clube do Gordo**  
Vitória - ES

Vave, Chefe! Gosto muito da sua revista. Acho que não existe um modo de melhorá-la. Ela é perfeita!

**Paulo Perrotto**  
Campa Grande - MS

## LEITOR IMPORTADO

A minha pergunta é para a gata Marjorie Bros. Como começar com mais vidas e continues no **Star Fox**? Se não houver este truque, não posso selecionar fase? Eu sei que é muita pergunta, mas quem recorrer a ser a revista número 1 do Brasil?

**Ailton H. Holigut**  
Mickem - Japão

Que chique! Cartinha importada. Olha, as duas dicas que você pediu não existem. A única opção para escolher fases é entrar no buraco negro. Lá você opta entre as fases para recomençar a partida.

## ARTE NO ENVELOPE

Quem enviar o envelope mais legal leva um cartucho 16 bits... todo mês na **SUPERGAMEPOWER**. Ernesto Sepúlveda (à esquerda) já faturou o seu. Mãos à obra!!



As musas do videogame na versão de Wagner de Almeida Rosa, de São Vicente, SP



O Peter Pan do Diego César Melo, de Biguaçu, SC, não dá sossego para o Capitão Gancho



Sonic e Tails disparam no envelope de André Freitas de Alencar, Rio de Janeiro, RJ



O Chefe em presidenciável, de acordo com Adriano Francisco M. Souza, de São Paulo, SP

## GAME IDEIA

O jogo se chama River Warrior e é uma mistura de fighting game com adventure. Tudo com efeitos 3D. A perspectiva é em primeira pessoa e os golpes são reduzidos a chute, socos e saltos. Você é um monge Shao Lin em peregrinação a um templo no Tibet, cercado por um rio sagrado, que se vê em meio a invasão bárbara das tropas de Genghis Khan. Nas aldeias devastadas você encontra pistas, armas e magias que o ajudarão na jornada. Os gráficos são bem orientais, com demos de paisagens chinesas. A ideia é do leitor Roberto Zóquio, de Campinas - SP

Mande a sua!



# SUPER PROMOÇÃO SEGA CD

BEM-VI  
NDO A  
PRÓXIMA  
FASE

Conheça os 60 possuidores de  
Mega Drive que entraram  
para a Era do CD.

O Ernesto G. L. Sepúlveda, de São Paulo, SP, desenhou o Ryt arrapando



O Hugo do Nascimento Sotana, Tabapuá, colocou a Gamepower no pódio. Imagine agora, que ela é Super



Kung  
Leo  
por  
Rafael  
Oliveira  
dos  
Santos,  
do Rio de  
Janeiro, RJ

## ANIMAL

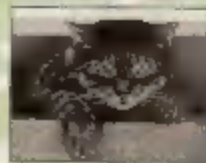
Esta é a seção Guinness de **Supergamepower**. Mande uma foto de seu recorde e **receba a nossa** avaliação, conforme os critérios abaixo.



Leão é só pra  
quem é fera  
mesmo



Leva o tigre os que  
têm futuro com o  
controle na mão



Troféu gatinho: para  
jogadores que têm  
que torcer muito pouco

- |                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Amélia Couto Calzans Silva           | Isabel de Paula Milano              |
| Amanda Donatello de Campos           | Ismael Marcos Melo da Paiva         |
| Anderson Tadashi Tokuy               | Jader Portela Lagreta Felix Junior  |
| André Felipe F. Knecht               | Karla Pereira de Oliveira           |
| Antonio Carlos Bezerra da Silva      | Luciano Prata de Sousa Silva        |
| Antonio Carlos Lima de Barros        | Luiz Antonio de Carvalho            |
| Armando Carlos Junior                | Luiz Carlos de Medeiros Jr.         |
| Bernadete Vieira de Almeida          | Luiz Carlos Lemos Alves Junior      |
| Bruno Scramignon Chagas              | Luiz Roberto da Silva Aragão        |
| Carla Kato                           | Luiz Verizignassi                   |
| Carlos Eduardo S4 Mota               | Marcelo de Castro                   |
| Carlos Eduardo de Andrade            | Marcelo de Florita                  |
| Carlos Manoel Saraiva                | Marcelo Faria da Fonseca            |
| Carolina Faria Laydner               | Olavo Araújo Costa                  |
| Carolina Pedro de Aguiar             | Phillipe Torment de Castro          |
| Daniel dos Santos de Nascimento      | Rafael de Paula Milano              |
| David Pereira Rocha                  | Raphael Richetti Vieira             |
| Daniel Eduardo Pereira               | Renan Guerra                        |
| Daniella de Almeida Rodrigues        | Ricardo de Almeida Santos           |
| David Xavier Alves                   | Ricardo de Almeida Sakiyama         |
| Diego de Almeida Reis                | Ricardo Ribeiro de Azevedo          |
| Ednei Gonçalves de Almeida           | Rodolfo Maria de Albuquerque Araújo |
| Edson de Almeida                     | Rodrigo Nunes Thomé                 |
| Edson de Almeida                     | Roberto da Costa Gomes              |
| Felipe de Almeida Gonçalves Almeida  | Samaya Carvalho Rocha               |
| Fernando Castro Rodrigues            | Thiago de Almeida de Freitas        |
| Fioriano de Almeida Cunha            | Thiago Souza Brasil Pinheiro        |
| Melton Pereira Rodrigues             | Valério de Oliveira Bianco          |
| Humberto de Almeida Pinheiro Dapieve | Walter Arazzi Neiva                 |
| Walter de Almeida Caldas             | Wilson Luiz Pignate Junior          |



# A CARTA DO MÊS

O campeão do mês é Bruno Sérgio C. da Oliveira. Mandou um envelope, e dicas para ver algumas segretas do jogo **Eternal Champions**. Grande! Na tela de escolha, selecione "Two

Players" e vá à luta. Com o controle 1, acerte o oponente até ~~matar~~ só um golpe para sua morte. Veja em que fase você está e posicione os personagens de acordo com o desenho. (P1 - personagem 1 e P2 - personagem 2).



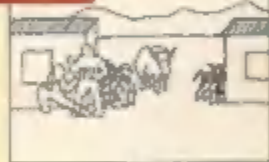
Taz, Mickey, Mônica, Mario e Bart são alguns dos personagens da galeria do Bruno S. C. de Oliveira, do Rio de Janeiro, RJ

## XAVIER



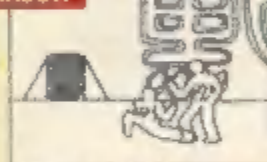
O oponente ~~ganha~~ até os ~~monstros~~ e sua ~~colôca~~ rola

## MIDNIGHT



Surge um helicóptero que lança um míssil no corpo do lutador, que ~~vira cinzas~~

## SHADOW



A rede elétrica do letreiro ~~eletricita~~ o oponente, que perde um olho e explode

## RAX



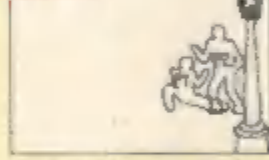
Um robô transforma o inimigo em cinzas e um aspirador de pó flutuante leva os restos mortais

## TRIDENT



O mar suga o lutador que se afoga. O sangue aflora

## LARCEN



O adversário é metralhado por bumburéis que ~~permanecem~~ dentro de um cano

## JETTA



Um tremor de terra abre uma cratera no chão que engole o lutador

## BLADE



A hélice suga o lutador que se debeta em vó



## Akira E. A. Gora

Gostaria de saber ~~comunicar~~ "mega" virá o jogo **Mortal Kombat 2** para Mega. É verdade que este jogo sairá para o CD-ROM do Neo Geo? Como eu posso conseguir um catálogo de jogos do Super Nes? Por favor, me ajudem!

Fábio Montenegro  
RS

AKIRA: Sinceramente,



este jogo é lançamento de arcade. Por enquanto ainda não sabemos nada sobre **Mortal 2** para consoles domésticos. O CD do Neo Geo não existe. Quanto ao catálogo, você encontra os melhores títulos em Snes e demais sistemas de videogame no sumário da novíssima **Super GP**.

## RPGs

Estou escrevendo porque gostaria de saber a opinião do Marcelo Kamikaze sobre os cinco melhores jogos de RPG de Snes para iniciantes.

Marcio Kaneko  
São Paulo - SP

MK: As minhas indicações são as seguintes: **Zelda**,

**Secret of Mana**, **Dragon Quest III**, **Ys IV**, **Soul Blazer**. Com o tempo, depois de ganhar alguma experiência no gênero, você vai poder finalmente encarar **Final Fantasy** o **Dragon Quest V**, jogos um pouco mais complicados, que exigem certa prática.





# Super GP Responde

## O FATAL DE RAYDEN E MAIS

Baby, existe alguma manha para acionar **Mortal Kombat** de SNes ficarem iguais ao do arcade? Como fazer o fatal de Rayden no Master?

Jefferson M. de Melo  
Curitiba - PR

III: Esta manha de fazer o jogo ficar igual ao arcade não existe? Eu souberse quem passa estes boatos ridiculos, ah... a coisa la ficar feia). O fatal de

Rayden no Master é acionado por meio da seguinte sequência:  
→→←← + 1.

Help! Ganhei uma fita **Alex Kidd High-Tech World**. Como consigo passar de um **castelo**.

Eduardo Batista de Oliveira  
Rio de Janeiro - RJ

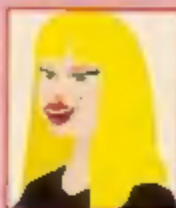
LM: Uma boa password para este jogo é **KepYsOpLRZ**. Essa não costuma falhar!

## JOGO FRÁGIL

Adoro jogos de videogame, principalmente o **Super Street Fighter II**. Sou apaixonada por Vega e gostaria de saber um pouco mais sobre ele: idade, origem, etc... Aproveito para dizer que a matéria sobre **Super Street Fighter** estava demais!

Tatiana Maria Negro  
Londrina Paulista - SP

M8: Tati, adorei a sua letra e o bom gosto no papel de carta. Caprichou legal!



Gostei ainda mais de saber que você, como eu, é uma verdadeira fanática por **Super Street Fighter II**.

contrariando a idéia que muita gente faz sobre nós, garotas, curtimos jogos de luta. O Vega é natural da Espanha, nasceu em 17 de abril num ano desconhecido e sua técnica de luta é uma arte marcial chamada Savate.

PS. As meninas do videogame terão um espaço exclusivo na **Super GP**. Escrevam!

Nintendo  
PLAYTRONIC  
DEI  
NÃO PULSANDO O PULSADOR

# THUNDER GAMES

SEGA  
TEC TOY

Bonés  
NBA e NFL

Fone/Fax: (011) 917-2228

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA  
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

Filmes  
Infantis

LIGUE

REMETEMOS PARA  
TODO BRASIL VIA SEDEX

AGORA

VALORIZE SEU REAL!

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.



# A ADRENALINA VAI CORRER SOLTA!

## PREPARE SEUS NERVOS!

A revista definitiva de games saiu na frente e já está promovendo um concurso animalesco. SUPERGAMEPOWER está dando prêmios alucinantes aos 10 sorteados que responderem corretamente à pergunta: QUAL A REVISTA QUE NASCEU DA UNIÃO DE SUPERGAME E GAMEPOWER? Leia o regulamento abaixo com atenção, preencha o cupom impresso na cartela que acompanha a edição e envie pra gente. Aí, é só começar a torcer, cara! Prepare a adrenalina e participe!

**Não esqueça de pôr o  
número do seu CIC ou do  
CIC do seu responsável.**

### REGULAMENTO:

- A promoção "SUPERGAMEPOWER 01" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa patrocinadora e de seus parentes diretos;
- Para participar basta preencher o cupom que veio na cartela que acompanha esta edição de SUPERGAMEPOWER, com letra de forma, com todos os dados solicitados (não esqueça o número do seu CIC ou do seu responsável), colocando o nome da nova revista, que nasceu da união das revistas "SUPERGAME" e "GAMEPOWER";
- O cupom deverá ser recortado da cartela, colocado em um envelope e remetido para a EDITORA NOVA

CULTURAL LTDA, Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999 São Paulo, identificando do lado externo do envelope: "PROMOÇÃO SUPERGAMEPOWER 01";

- Só terão validade os cupons originais, desde que postados até 12/05/94, valendo como comprovante o carimbo do correio;
- O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que preencheram corretamente o cupom e será realizado na sede da NOVA CULTURAL, no dia 16/05/94, por uma comissão por ela designada, com livre acesso aos interessados. Os cupons que não atenderem às condições básicas descritas serão invalidados;
- A relação dos ganhadores será publicada

na edição 03 da "SUPERGAMEPOWER", que circulará no mês de Junho/94;

- A entrega dos prêmios será feita na sede da NOVA CULTURAL para os ganhadores que residam na cidade de São Paulo; os demais ganhadores receberão o prêmio pelo correio;
  - Serão distribuídos 10 prêmios no total, como já foi especificado:
- 1º PRÊMIO: 01 SEGA CD  
2º e 3º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MEGA DRIVE para cada um;  
4º e 5º PRÊMIOS: 01 CONSOLE MASTER SYSTEM para cada um;  
6º ao 10º PRÊMIOS: 01 FITA MEGA DRIVE para cada um.

**1º PRÊMIO**

**2º e 3º  
PRÊMIOS**

**4º e 5º  
PRÊMIOS**

**6º ao 10º  
PRÊMIOS**



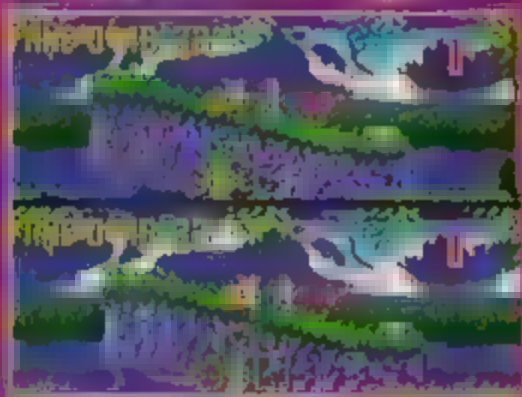

# SUPER GP GABARITO

## Pegadinha

Quem enviou a pegadinha da Gamepower número 21 e respondeu que Megaman pode ficar com 4 tiros na tela, acertou.

## ACHE O ERRO

Qual das imagens está errada nesta página? Descubra o que é.



## BRONCA

Se você quer saber mais sobre a bronca, leia a coluna de opinião do Dr. Oculista.

Dr. Oculista, como posso saber mais sobre a bronca? Talvez eu deva consultar um oculista?

## GAME CLUBES

**JOINVILLE - SC**  
Maniac Games é especializado em Mega e Nintendo. Para as crianças, entre 2 horas 3 X 4 e o equivalente a 1 dólar, em coleção de dia para a noite. Santa Cecilia, 321, Joinville, SC. Tel.: (0474) 37-1200. Contato: Wilson Souza Neto.

**UBATUBA - SP**  
Clube de jogos, promoções e certificação. Enviar foto 3 X 4, nome e endereço, cartão e Cr\$ 1.000. O endereço é rua Acra, CEP 11685-056, Ubatuba, SP.

## CLASSIFICADOS

# Para quem quer comprar um Walk Machine parado na garagem e está procurando um videogame, eis a oportunidade. O labirinto de São Paulo, CEP 011-5000, quer vender um Walk Machine parado na garagem e está procurando um videogame.

# C. Rodney quer trocar um computador DD Plus da Gradiante por 10 jogos de um Super Nintendo. O telefone dele é em São Paulo, CEP 011-202-2331.

# O Contador quer trocar um Mega Drive por 10 jogos de um Super Nintendo. O telefone dele é em São Paulo, CEP 011-244-6484.

# Filas do Game Boy. Quem quiser saber mais de 35 jogos deste sistema por outros títulos, ligue para Daniel no (011) 593-6828. Novo Hamburgo - RS.

# O negócio do Felpo e vender vários jogos para o Mega Drive. Ele diz para os interessados ligarem para (011) 270-4482 (São Paulo) das 19:00 às 20:00.

# D.T.A.

COM AGILIDADE SUPERSÔNICA

ENTREGAMOS EM SUA RESIDÊNCIA TODOS OS PRODUTOS

## TEC 10

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS, VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, ACESSÓRIOS E BRINQUEDOS.

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

FONE: (011) 820.6921  
820.1566

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

## A Revista 2 em 1 é sua. Escreva para as novas seções de SUPERGAMEPOWER

O Chefe se juntou ao quarteto que não desafia - Lord Mathias, Baby Betinho, Marjorie Bros e Marcelo Kamizaze para fazer a revista mais animada de São Paulo. Mas a nova, super e power redação quer contar com a participação de todos na nova

revista. Sugira, critique, elogie, dê uma viajada e faça arte com envelopes. Aqui a revista sempre está aberta para o leitor.

Supergamepower  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP - CEP 01050-970



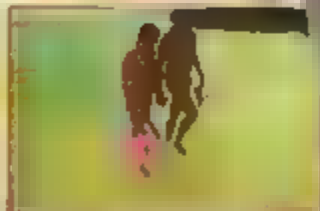
# 3DO

**Compre um 3DO e leve um Photo CD da Kodak**

O Real (videogame padrão 3DO) da Panasonic foi lançado no Japão no último dia 20. A Kodak entrou pra valer na jogada e resolveu fazer uma promoção em conjunto: o **Real** será acompanhado por um filme e um CD virgem para Photo CD, totalmente grátis. So será necessário desembolsar a grana da revelação (US\$ 1,00 por foto). Em cada CD cabem em torno de 100 fotos e



ainda é possível ampliar e rotacionar no aparelho. A Kodak faz marketing em cima do produto e a Panasonic aumenta a relação custo/benefício do seu 3DO. Isto que é primeiro mundo!



Além de ter um console de última geração, tem-se a oportunidade de testar o Photo CD e esquecer de vez os albums. Fora a vantagem que as fotografias desabotam



## STRIP FIGHTER



A softhouse pirata mais famosa do Japão, a Hacker International, está com seu mais recente produto no mercado: é **Strip Fighter**. É isso

mesmo que você está pensando: um misto de **Strip Fighter** e strip-tease, quer dizer quem perde tira a roupa. Muitas garotas à disposição.

## SONIC 3, O MISTÉRIO

Tudo o que já sabe sobre **Sonic** já chegou ao mercado pela Tec Toy e possui capacidade de 16 Mega. Também foi lançado na EUA. No Japão, **Sonic 3** só sai em maio. Parece que alguma coisa está errada. O que acham? Resolvamos ir atrás e descobrimos que a japonesa terá 24 Megal. O que isso significa para apresentar a ninguém sabe...



16 Mega nos EUA e Brasil, 24 no Japão: será nossos 8 Mega?



O negócio é se ligar na Super GP para ficar por dentro



# CONSOLES E MAIS CONSOLES

## LANÇAMENTOS ESQUENTAM TEMPORADA

Esse pode ser o último **3DO** supremacia no mercado da geração **32 bits**. A próxima leva já anda colocando as manguinhas de fora com os consoles da Panasonic (3DO) e da Atari (Jaguar). Além disso, as duas "grandes videogame", a Sega e a Nintendo, devem acelerar seus projetos nesse sentido. A Sega, mais uma vez, deve ficar **em** pole-position **em** relação a Nintendo graças **ao** projeto Saturn. Correndo por fora, ainda estão a Sony e Nec. As duas prometem pôr ainda mais lenha na fogueira **na** briga pela disputa **do** mercado de games. O ano de 1994 está apenas começando...



3DO: reúne-já com multidão apoio de fabricantes de hardware e software



Jaguar: até hoje, não tem o apoio das soft houses americanas (e o exigente)

### SATURNO



3DO: reúne-já com multidão apoio de fabricantes de hardware e software

**M**ais novidade **em** pedaço. A Sega resolveu colocar mais dois processadores no seu "32 bits". Agora são 9 no total. E o CD terá velocidade dupla (300



Em imagens exclusivas de 3DO

KBytes/seg.) e **em** quadrupla. O CD Drive contará **com** CPU **em** parte, **o** que possibilita que **enquanto** o CD lê os dados! Que poder!

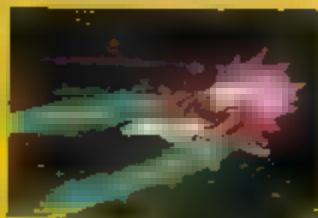
### FX **em** NEC

**A** NEC também prepara seu 32 **em**. Pelas fotos dá pra ter uma noção da capacidade do FX. As



3DO: reúne-já com multidão apoio de fabricantes de hardware e software

imagens foram geradas numa workstation exclusiva para desenvolver jogos do **em** console. Mas o FX terá **em** capacidade. O melhor dele **em** velocidade da animação: 30 quadros por **em**. Se melhorar estraga!



### PS-X

**O** poderio do PS-X **em** Sony você **em** deve ter confirmado **em** revistas **em** *Gamepower* e *Supergame* anteriores. Além de gráficos e sons de **em**, já foi confirmado o apoio **em** Konami (*Castlevania*, *Twin* **em**, entre outros), Capcom (*Street Fighter*, *Megaman*, etc.), Namco (*Ridge Racer*) e Bandai (*Dragon Ball Z*). Esse é outro console que promete chumbo grosso!

### PROJECT REALITY

**A** Nintendo está meio quieta ultimamente. O projeto Reality só **em** realidade **em** nome até agora. A empresa não tem falado nada **em** novo sobre seu 64 bits nem sobre qual o estágio em que está o projeto. **em** CES (a **em** feira de eletrônicos do mundo) nada se mostrou. Será **em** Nintendo está quieta e pronta para dar o bote? Mistérios...

### 10

Sugestões para quem não sabe **em** que fazer com o Atari 2600

- 1 Faça o que sempre quis **em** jogos console e tudo mais pela janela
- 2 Venda por um preço "camarada" para aquele **em** priminho querido
- 3 Faça um comercial caseiro com teste das facas Gineu
- 4 Tire a tempo e use como o prato de comida do cachorro
- 5 Monte um rádio com as peças e ouça a Cope do Mundo de 94
- 6 Desmonte-o e aproveite os parafusos de resta soberbas
- 7 Empregue-o como cerneagem de carrinho de rolê
- 8 Tire o núcleo e utilize o restante como forma de gelo
- 9 Doe para a sala Atari 2600 do Museu de Tecnologia em S. Paulo
- 10 Faça um estudo sobre os efeitos de 220 volts num aparelho para 110

**em** sugestões para a redação de *Supergamepower*





Por **Scarry Larry**

O que é o que é que é grande, verde, cheio de músculos desconhecido? Fora o bife da ontem, o que poderia ser? Isso mesmo, bife, o incrível Hulk de volta com tudo, com lançamentos simultâneos para Mega Drive, SNes e Game Gear.

**The Incredible Hulk** da U.S. Gold traz um monstro sagrado dos quadrinhos Marvel para o videogame. A julgar pelos gráficos e backgrounds chocantes que não cartucho preview, este game pode ser cotado como... incrível! As animações para 16 bits (Mega e SNes) são virtualmente idênticas

(com a sutil diferença que na SNes ele vai um pouco mais musculoso), cada qual com cinco fases de pancadaria desenfreada. Na versão para Game Gear o cartucho virá com 4 Mega e cinco fases.

**The Leader**, aqui-inimigo de Hulk, coloca o jogador no plano de conquistar a Terra. Você surge como o **Dr. David Banner** para depois se transformar em Hulk. Lutando contra o exército de **Leader**, você abre caminho nas ruas, armazéns, cavernas, e em todos os nichos de criminalidade. Centuriões romanos, robôs de guerra e alienígenas podem ser derrotados pelo poderoso Hulk a criatura verde, espere

até chegar aos quatro chefões: **Rhino**, **Absorbing Man**, **Abomination** e **Tyrannus**. Para complicar, quando Hulk apanha muito, Banner volta a cena. Doutor Banana, ops, Banner, fica parado por aí, esperando para apanhar. Em algumas áreas ele pode encontrar metralhadoras e poderes para compensar sua fraqueza.

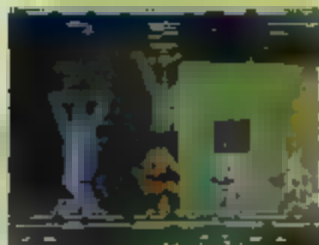
#### PRIMEIRO,

Os adeptos da filosofia "bata antes, pergunte depois" vão se sentir bem. Os sistemas de 16 bits o boneco apresenta uma variedade de mais de 25 movimentos. E cada vez que colhe cápsulas de plutônio ele fica mais forte, com mais pontos de golpes. Por exemplo, com um simples bater da palma das mãos produz uma onda de choque devastadora. O **Mash** vai derrubar robôs como pinos. Já o **Super Stomp** acaba com todos os inimigos da tela num piscar de olhos. Fiquem atentos e preparados para a **Hulkmania!**

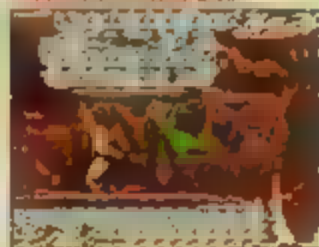
**The Incredible Hulk**  
U.S. Gold  
Game Gear e Mega Drive -  
Outono 94  
SNes - Inverno 94



Mega Drive



Os dois sistemas apresentam o mesmo jogo de controle para o jogador.



Estes dois jogos são idênticos, com a mesma jogabilidade e controle para o jogador.

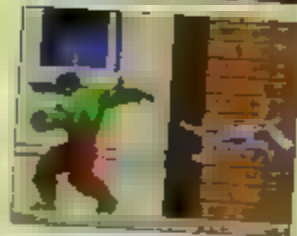
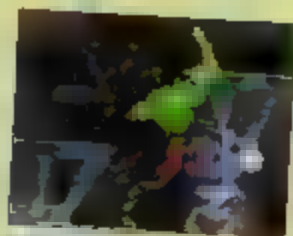
Os dois sistemas apresentam o mesmo jogo de controle para o jogador.



Os dois sistemas apresentam o mesmo jogo de controle para o jogador.



## Atari 2600

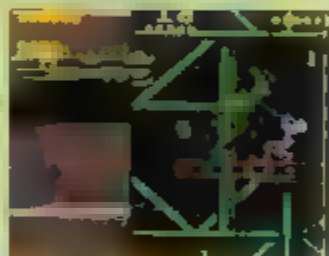


Great Giana Sisters

## Super NES



Super Mario Bros.



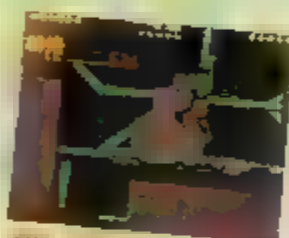
Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



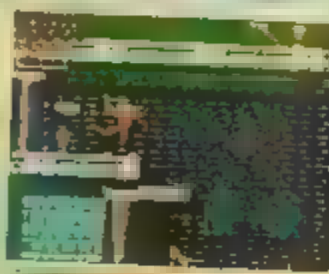
## Game Gear



Super Mario Bros.

Super Mario Bros.

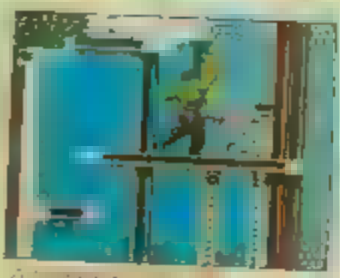
Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



Super Mario Bros.



MEGA

DRAGON BALL Z

bandai

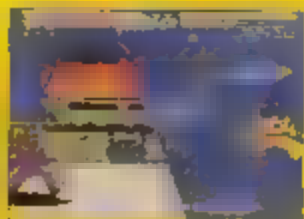
abril

16 mega

Jogo de série de desenhos animados de grande sucesso. Trata-se uma mistura das duas primeiras versões para SNes. É um jogo de luta bastante peculiar, com batalhas aéreas, e raios que pegam a tela (para usá-los é necessário possuir power). Mas podem-se neutralizar, rebater e até defender os poderes. A fabricante pretende dar uma melhorada na luta corpo a corpo, ponto que deixou um tanto a desejar na versão SNes. As previsões indicam a inclusão de personagens exclusivos para Mega Drive. Goku, Gohan e Freeza já estão absolutamente garantidos. As vozes são as mesmas do desenho. Esse lançamento da Bandai está previsto para esse mês.



Goku usando seu Thrash Down Kick, no SNes



Goku se concentra para ganhar power e usar os poderes



Os gráficos se mostram limpos, sejam fundo ou personagens



As batalhas de corpo a corpo são (também) a forte no Mega



No 2 da SNes, a jogabilidade melhorou

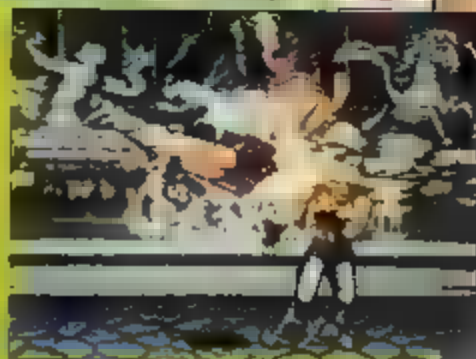
## FIGHTER HISTORY

data east

maio

20 mega

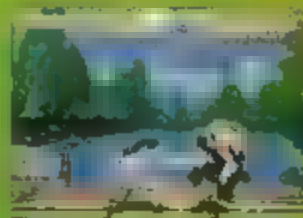
Conversão do arcade cuja sequência está sendo produzida para Neo Geo. O jogo é bastante semelhante ao que foi consagrado com Street Fighter II e os controles também seguem essa lógica (1 direcional e 3 botões). No entanto, cada personagem apresenta um ponto fraco específico. No jogo, você concentra ataques nesses pontos, o que irá piscar. Caso persista no ataque, o personagem acaba rasgando a roupa e ficando inconsciente (tontol). São 12 personagens, mais 2 escondidos (um deles não podia ser outro senão o garoto-propaganda da Data East, Kamov).



Mars quer provar que a luta livre é a melhor arte marcial



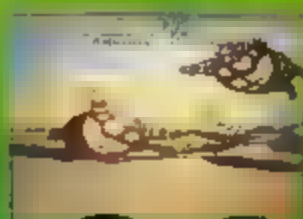
E claro, projeteis não poderiam faltar num jogo de luta



Quem tem experiência em Street não vai ser difícil



Fei Lin, originária da China, é especialista em kung fu



O mascote da Data East, Kamov, também está na briga



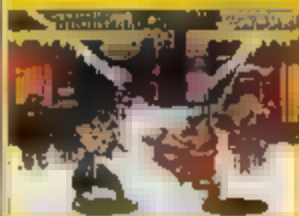
Akuma, um dos lutadores secretos, Clown







Mudman, um dos personagens mais esquisitos do jogo, encara Ryoko, uma estrela do Judo



Rasputin tem golpes estranhos e hilários. O pirata é sério



World Heroes tem o modo Normal, igual aos outros e



... o modo Death Match, onde a barra de energia é uma para 2



Escolha entre os 14 personagens a sua disposição

seu personagem. Então são 16 personagens no total (os 14 do Neo Geo e mais 2 novatos). Cabe a você pegar o controle e mandar ver 24 Mega de capacidade lançamento.

Mais um da série Mega Shock do Neo Geo que foi convertido para SNes. **World Heroes 2** constitui um fighting game com um sistema bastante original. Para começo de conversa, tem um modo de contra-atacar aleatório, arremessos, desde que você consiga agarrar o cara que o arremessou (o timing é fundamental nessa operação). Também é possível devolver a magia que o oponente joga no último instante (mais uma vez, encontrar o timing é uma tarefa bastante complicada). A versão para SNes tem outras novidades, a presença de Geegus e Dio, dois T-1000 cover,



Ryoko, seu estilo é o Judo



Rasputin: um mega muito doidão



Hanzou: um ninja pertencente à Iga



Janne espadachim da Revolução Francesa



Fuuma: pertence a facção Fuuma, inimigo mortal de Iga



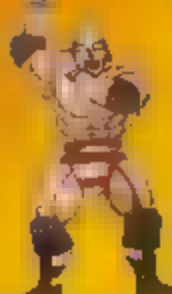
Mudman controla os espíritos



Brocken: militar alemão cibernetizado, está armado até os dentes



Erik: é um viking remanescente da Noruega



Muscle Power, americano, é o rei dos ringues



Shura, mestre de Muay Thai



Capitão Kid, o pirata



Dragon: astro do Kung Fu



Genghis Khan: combatente da Mongólia



Johnny Maximum: das quadras para os combates



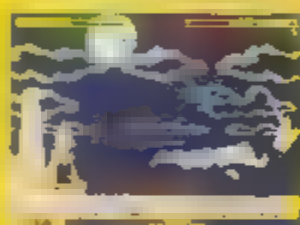
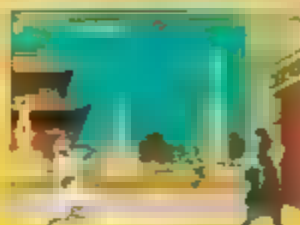
## MORTAL KOMBAT

arena

disponível

CD

**Q**uem não aguenta esperar nas longas filas para jogar **MK** em arcade, tem uma grande opção em consoles domésticos. Esta versão para Sega CD passou por uma reavaliação drástica pelo time da Arena. Detalhes do cenário, cores e animação dos personagens foram reprogramado do original. O resultado ficou próximo à qualidade do arcade, inclusive as músicas e sprites digitalizadas. A jogabilidade está mais rápida e com golpes. O tempo de acesso ao problema das vozes, foram resolvidos de uma vez.



3DO

## SHOCK WAKE

abril-junho

CD

**U**m filme de ficção científica ou mais um superjogo 3DO? Fique com a segunda. **Shock Wave** é a concepção da Eletronic Arts de um simulador futurista. A história é do interior do cockpit do caça F-177. Você sobrevoa paisagens em texture-mapped criadas a partir de fotografias aéreas e trava combates com espaçonaves alienígenas renderizadas com gráficos 3D. Tudo em tempo real! As imagens dos atores foram trabalhadas a partir de fotos. As músicas e sons têm qualidade estereo com Dolby Surround Sound. A EA planeja produzir uma versão de vídeo interativo para ser usada no novo cartucho Panasonic 3DO



MPEG para emular pixels com qualidade VHS em 30 frames por segundo.

3DO

## STAR TREK

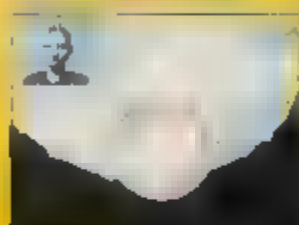
chaleira

julho-outubro

CD



**E**nquanto as versões deste jogo para SNes e Mega Drive invadem o mercado, a versão da 3DO ainda tem um longo caminho - mas promete. O jogo irá enfatizar a ação com uma complexa história e grandes gráficos. Você controla a Enterprise, interagindo com novas raças e mundos e enfrenta os oponentes em uma sequência de batalha em first person. Fala-se em chamar o elenco original da série para gravar as vozes dos personagens.



3DO

## TOM CAT ALLEY

sega

disponível

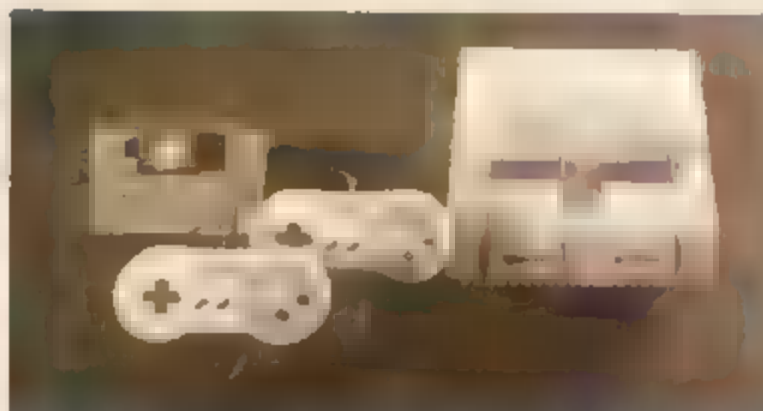
CD

**D**ados atualizados, vídeo de tela inteira e imagens de acores reais do cockpit. No papel de um oficial de interceptação por radar, você se sentará no banco traseiro de um F 14 Tomcat escolhendo os sistemas de defesa e controlando a navegação por rádio e aeronave. São sete missões contra um renegado da aviação russa. Manobras radicais de 360 graus. É responsável por este espetáculo e Sam Nicholson, diretor de fotografia e efeitos especiais dos filmes Ghostbusters e Star Trek. Dispensa comentários!





# OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VIDEO DO BRASIL acaba de **■** tomar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras **■** revendas de todo Brasil.

Isto significa que **■** partir de agora, em todas **■** lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados **■** **■** e que **■** garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para **■** loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

## LOJA LKC VIDEO DO BRASIL

R. Apucarana, 1.209 - P. (011) 217.39.311 Chaves

LKC - São Paulo - SP

R. Paulista, 1.240 - P. (011) 284.8734

LKC - São Paulo - SP

R. Guarapiranga, 204 - P. (011) 535.328

LKC - São Paulo - SP

R. Barão de Mauá, 716 - P. (011) 209.0537

LKC - São Paulo - SP

R. Joffe, 156 - P. (011) 449.9175

LKC - São Paulo - SP

R. Amazonas, 398 - P. (011) 441.4172

LKC - São Paulo - SP

R. São Francisco, 97 - P. (0125) 32.1929

LKC - São Paulo - SP

R. Cadeia Bonfina, Edson 204 - P. (021) 226.4040

LKC - São Paulo - SP

R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - P. (0456) 22.2969

## LOJA LKC VIDEO DO BRASIL

RA Shopping, 40 PAV. - P. (035) 421.4198

LKC - Ribeirão Preto - SP

SOLIN 21 - BOMBOCOTI, 33 - P. (061) 273.9193

LKC - Ribeirão Preto - SP

Av. Gax. José Malcher, 1.667 - P. (091) 722.4190.1414

LKC - Ribeirão Preto - SP

R. Bernardino M. Colli, 121 - P. (021) 235.5321

LKC - Ribeirão Preto - SP

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - P. (065) 234.6763.2545

LKC - Ribeirão Preto - SP

R. Campos Sales, 396 - P. (0474) 33.9149.22.9860.7974 FAX

LKC - Ribeirão Preto - SP

Shopping Piquete, 11 - P. (054) 223.1793

LKC - Ribeirão Preto - SP

Av. Carlos Gomes, 2.119 - P. (051) 336.1056

LKC - Ribeirão Preto - SP

União - Indústria, 13035

**Nintendo**

**PLAYTRONIC**



**VIDEO DO BRASIL**

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS  
Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9418  
SÃO PAULO - SP



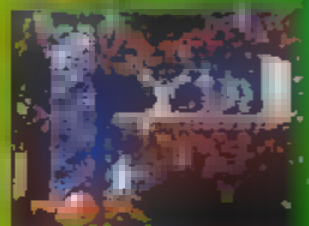
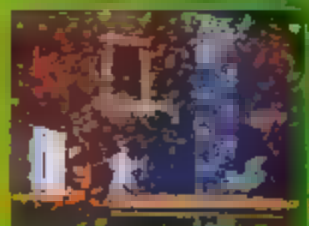
# BLACKTHORNE

interplay

abril-junho

n/d

Nessa mistura de aventura, ação, fantasia e ficção científica você vai encarnar o príncipe Blackthorne, encarregado de combater o monstruoso exército de Sarlac. Mas não pense que suas incumbências se resumem a lutar. Também é preciso que você encontre os fragmentos da Lifestone (pedra da vida), que se encontram espalhados pela superfície do planeta Tuul. Astúcia, rapidez e uma pistola laser são as únicas armas que o jogo oferece para enfrentar a legião de inimigos que pretende complicar a sua vida. Um excelente rotoscoping e sons digitalizados limpos contribuem para fazer dos quatro mundos imaginários uma aventura mais realista. Agora é com você.

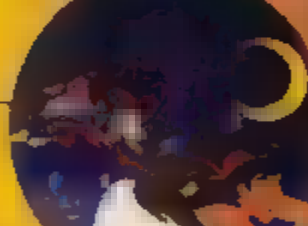
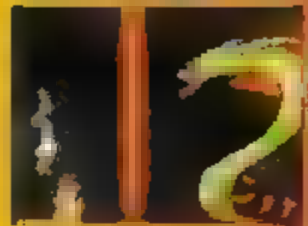


# DISNEY'S ALADDIN

maio

4 mega

Este cart. licenciado pelos estúdios Disney, apresenta o jogo usado no filme. Com muito mais de side-scrolling que o Mega Drive, esta versão de Disney's Aladdin para Game Gear e uma corrida desenfreada. Hora das ruas de Agrabah, hora das maravilhas, ou mesmo a bordo do tapete mágico, nosso herói desafia as arábias para encontrar o seu amor, a bela Jasmine. Nesta busca foram também adicionados medos e aventuras com Tiger God (deus do Palácio do Vizir). Tudo do bom e do melhor: backgrounds detalhados, animação fluente e rápida e sprites grandes, fazem desta uma aventura mágica.



SNES

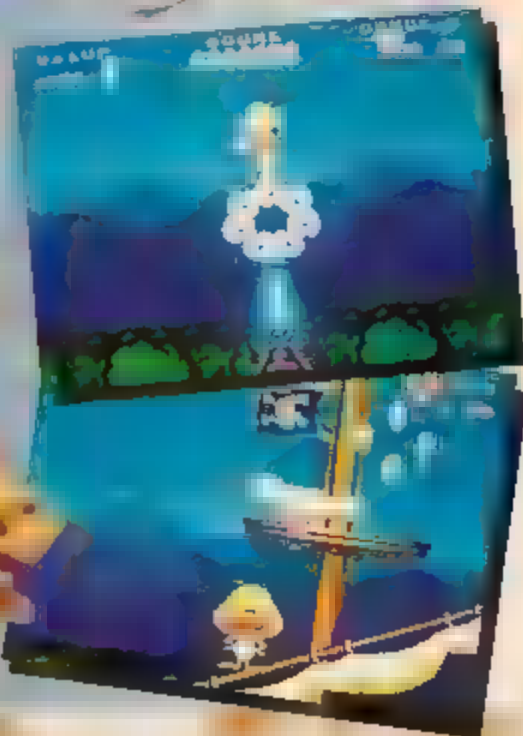
# SPEEDY GONZALES

sunsoft

abril

4 mega

Mais conhecido aqui como "Machop", o jogo vem chegando a esperada versão para o Nintendo Game Boy. O jogo é dividido em três sub-fases: a primeira é a fase de introdução, a segunda é a fase de aventura e a terceira é a fase de conclusão. O jogo é dividido em três sub-fases: a primeira é a fase de introdução, a segunda é a fase de aventura e a terceira é a fase de conclusão. O jogo é dividido em três sub-fases: a primeira é a fase de introdução, a segunda é a fase de aventura e a terceira é a fase de conclusão.





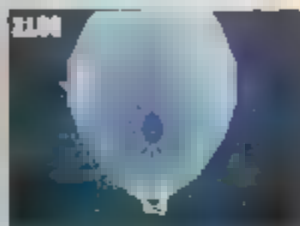
## JAGUAR TEMPEST AGUAR

atari

março

n/d

O clássico e quase pré-histórico shooter vetorial da Atari está volta às telas, dessa vez para a Jaguar. Este cart não passa de uma cópia carbonada (um pouquinho melhorada) do original, exceto pelo controle, hoje muito mais maneiro. Você dispõe de quatro modos: original, Plus, 2000 e Duel. Novas apresentações e opções incluindo opção para dois jogadores, que cooperam entre si, coloração e gráficos de fundo alucinantes. Continua sendo um shooting divertido e bem feito, já devidamente aclamado pelos gamers da antiga.



## DEATH OF SUPERMAN

son

julho

16 mega

A ressurreição do Super-Homem nas páginas da DC Comics é uma verdadeira obra-prima de quatro cantos do planeta. Como não poderia deixar de ser, a mídia acabou pagando e mais páginas sobre o assunto. Mas esse não acabou levando a Sunsoft a tomar a super-herói como tema de seu jogo. Num conflito contra Darks, o Super-Homem é substituído em quatro novos personagens: Eradicator, Superboy, Homem de Ferro e um Ciborgue, cada qual com seus movimentos e



personalidade característicos. A jogabilidade obedece ao mesmo já consagrado Final Fight, mas com combinações próprias.

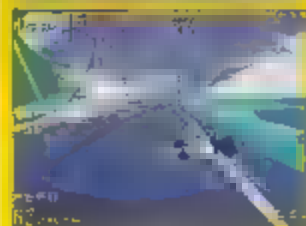
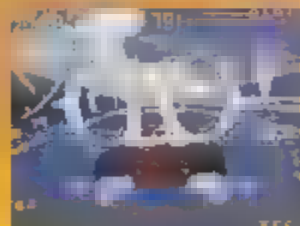
## MEGA VIRTUA RACING

virgin

disponível

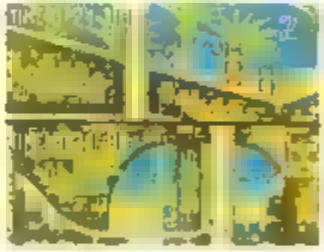
24 mega

A Sega conseguiu enfiar o já clássico jogo de arcade num cartucho de Mega Drive. É claro que não é a mesma coisa. Os gráficos são piores, mas no geral este cartucho é excelente.



Com o controle de seis botões, você consegue as quatro perspectivas diferentes do jogo original. A maioria dos cenários é conservado também. Não dá para jogar no mesmo tempo, mas a opção para dois jogadores dividida funciona bem. Este é o primeiro jogo da Sega com o chip SVP, parecido com o SFX da Nintendo. Vai ser bom (e caro).

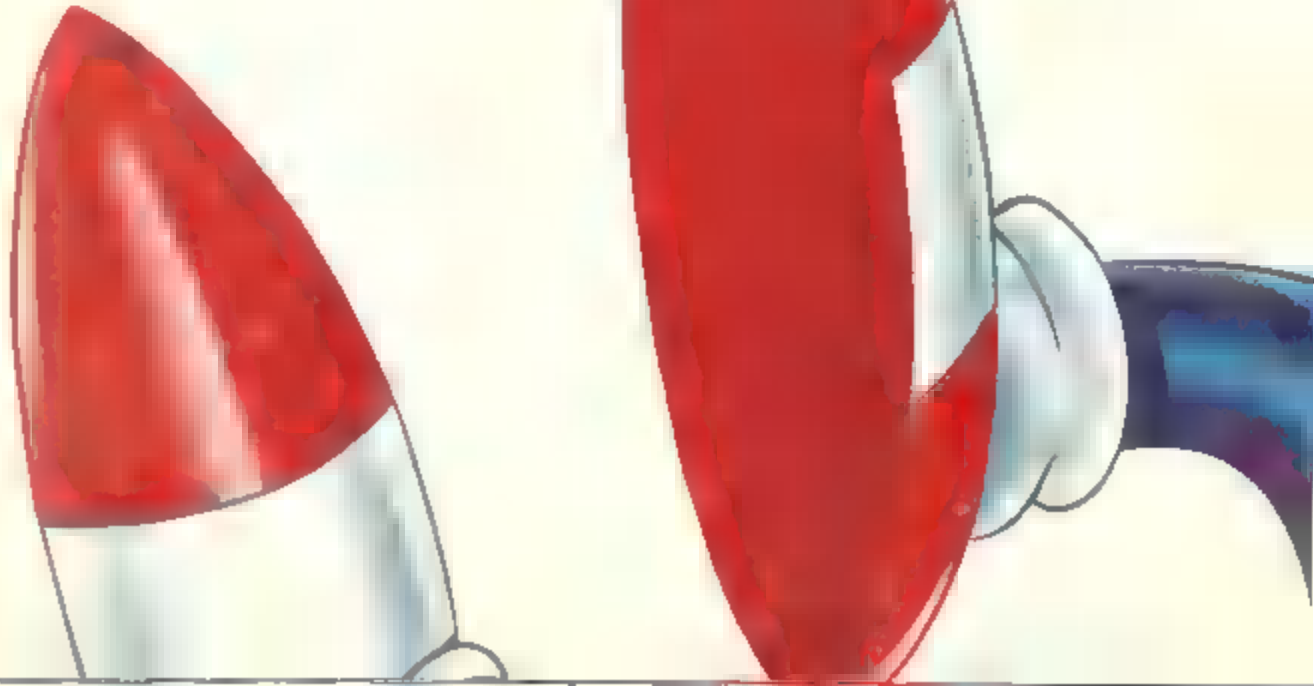




DOIS

CHOCANTE FASE DE BÔNUS EM 3-D.

# Sonic



© 1994 SEGA





**O JOGO MAIS ARRASADOR DO MOMENTO.  
16 MEGA DE PURA EMOCÃO.**

# IC3 para MegaDrive

**NOVO PERSONAGEM KNUCKLES.**

**NOVOS CENÁRIOS. FASES MAIORES.**

**SEGA** **TECH**

**SEM-VI  
NDO A  
PRÓXIMA  
FASE**



# ART OF FIGHTING



Por **Baby Betinho**

Finalmente chega para Mega Drive o jogo de luta sucesso do Neo Geo.

Socos, chutes, golpes especiais e duelos. Mas **Art of Fighting** tem um sistema peculiar:

1- Há uma barra de "kiai" (ki), ~~representada~~ para usar os golpes especiais.

2- É possível apagar magias com socos ou chutes.

3- Os golpes secretos são acionáveis somente quando resta 1/4 de sua energia e "ki" cheio. Tais golpes podem virar o jogo.

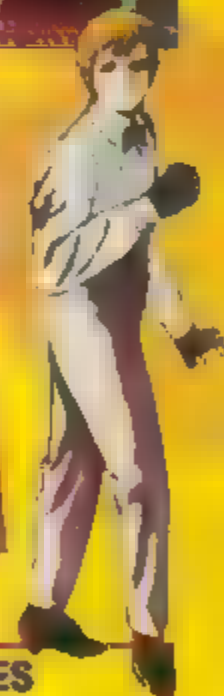
A versão para Mega não tem o zoom do Neo Geo e do SNes, mas o jogo ficou mais competitivo. Os personagens ganharam novos golpes. Os controles também mudaram. O jogo aceita o controle de 3 botões (ver lista de golpes). Alguns comandos foram mudados



**TÁTICA:** Solte uma magia para que o adversário pule em você. Em seguida acerte-o com um Build Upper. Praticável somente no Mega!



**TÁTICA:** Comece acertando uma rodadora no oponente (1). Na sequência desfaça um chute fraco em pé (2). Para terminar com o adversário aplique um Ryuko Ramibu (3). O segundo passo pode ser uma rasteira e o terceiro um golpe especial a sua escolha. Mas essa é a mais poderosa.



ART OF  
FIGHTING  
MEGA

3.8

Mega - 8 fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Contínuo

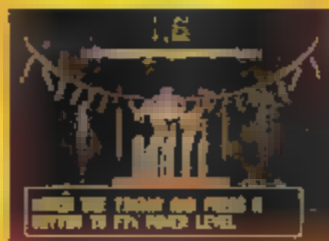
GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	1	2	3	4	5
DIFICULDADE	1	2	3	4	5
FUN FACTOR	1	2	3	4	5

## PARA SE DAR BEM NOS BONUS STAGES

**Super Death Blow.** É preciso acertar o golpe na quantidade indicada pelo jogo. Se conseguir, ele fica disponível no modo para 1 jogador.

**Corta-garrafas.** Neste treino de concentração, é preciso apertar o botão quando o marcador estiver quase no máximo. O "ki" aumenta com o sucesso.

**Quebra-gelo.** vs apertando o botão rapidinho até conseguir encher o medidor no tempo estabelecido. A barra de energia aumenta se você quebrar todas as barras.





## LISTA DE GOLPES

### 3 BOTÕES

Toque em A - soco fraco  
Toque em B - chute fraco  
C - provocação/impulso na parede/chute por trás  
A - soco forte/arranasso (perto)  
B - chute forte/arranasso (perto)  
A+B - chute rasteiro  
A ou B pressionado - enche o "ai"

### 6 BOTÕES (TYPE A)

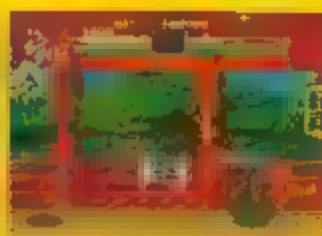
A - soco fraco  
B - chute fraco  
C - arranasso/golpe forte (o golpe depende do último botão que foi pressionado)  
X, Y ou Z - provocação/impulso na parede/chute por trás  
A+B - chute rasteiro  
A ou B pressionado - enche o "ki"



Somente Ryo, Robert, Mr. Karate e Jack têm arranasso



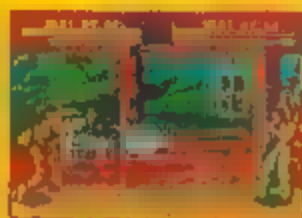
No modo Story, rola um enredo sobre o jogo



Todos os personagens exceto Mr. Big podem usar a parede no salto

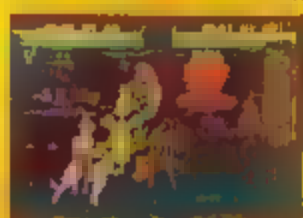


Na mudança de fase, Robert vai de Ferrari e Ryo de moto



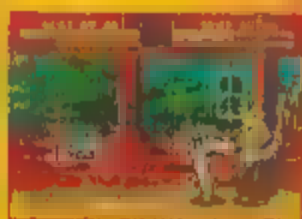
## RYO SAKAZAKI

Koohken - ↓↘→ + soco  
Hien Shippukyaku - ↓↘→ + chute  
Zanretsuen - →↔→ + soco  
Build Upper - →↘↘ + soco  
H. Shoukokuken - →↔↘↘ + soco  
\*Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco



## LEE

Iron Claw 龍爪 - ↓↘→ + soco  
Iron Claw baixo - ↓↘→ + chute  
Hyakuretsu Sempukyaku - ↓↘→ + soco  
Hyakuretsu Ken - →↔→ + soco



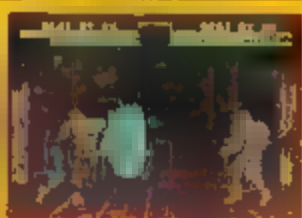
## ROBERT GARCIA

Ryugokiken - ↓↘→ + soco  
Hien Shippukyaku - ↓↘→ + chute  
Gen'eikyaku - →↔→ + soco  
Build Upper - →↘↘ + soco  
H. Shoukokuken - →↔↘↘ + soco  
\*Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco



## KING

Venom Strike - ↓↘→ + chute  
Double Kick - ↓↘→ + chute  
Reppukyaku - ↓↘↔ + chute



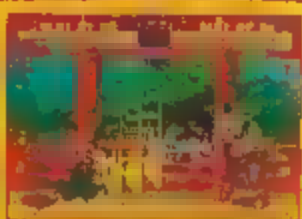
## MR. KARATE

Koohken - ↓↘→ + soco  
Hien Shippukyaku - ↓↘→ + chute  
Zanretsuen - →↔→ + soco  
Build Upper - →↘↘ + soco  
H. Shoukokuken - →↔↘↘ + soco



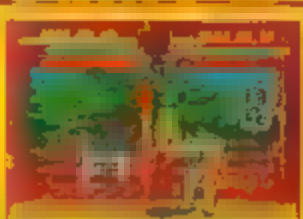
## MICKY ROGERS

Burning Upper - ↓↘↘ + soco  
Rolling Upper - ↓↘→ + chute



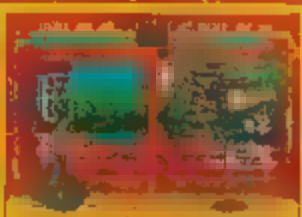
## RYU HAKU TODO

Kessen Ate - ↓↘→ + soco



## JOHN CRAWLY

Mega Smash - ↓↘→ + soco  
Flying Attack - ↓↘ + soco  
Over Drive Kick - ↓↘→ + soco



## JACK TURNER

Super Drop Kick - ↓↘→ + chute  
Hyper Knuckle Part - ↓↘→ + soco  
Sliding Kick - ↓↘↔ + chute



## MR. BIG

Ground Blaster - ↓↘→ + soco  
Cross Diving - ↓↘↔↘↑ + soco

Golpes válidos quando o seu personagem está à esquerda. Os golpes secretos (\*) são acionáveis quando restar 1/4 de sua energia e ki cheio

**Por Marcelo Kamikaze**

Liz, o mago, está numa enrascada. Seus coelhos fugiram e se reproduziram num ritmo espantoso. Agora ele se encontra numa corrida frenética para resgatá-los. Cada vez mais ele vai juntando frutas que servem de ingredientes para suas poções mágicas que o auxiliarão na difícil missão. Quebra-cabeça em side-scrolling não-violento com jogabilidade linear, multidimensiones e, principalmente, muita velocidade. As 56 fases de gráficos coloridíssimos são trampadas com trilhas sonoras um tanto repetitivas e animação de 360 pixels por segundo. Trata-se de um jogo que vai fazer muito sucesso entre os mais jovens. Os mais velhos vão torcer o nariz. Pode jogar sozinho ou acompanhado.



É neste ponto que você vai sacolhar e fazer onde você entrar



Pegue as letras certas para formar a palavra acima e depois junte os ingredientes para sua poção



É possível comprar e vender ingredientes a itens. Acima, a tela de compra



Pegue a bolinha amarela para ganhar tempo extra



Este é uma fase bônus adquirida com uma poção mágica



Colete os ingredientes até encher a barra de magia



Acumule tempo extra para a próxima fase pegando os relógios escondidos



Até a balança vai para dentro do caldeirão

Exatidão de uma das fases de bônus

Neste caldeirão você mistura as poções mágicas



# SUPER MÁQUINA

Agora você pode jogar em sua casa.

Contra os inimigos mais poderosos.

Com o novo sistema de vídeo, você é o super herói do gabinete.

Champion pela qualidade Winner e os jogos de CHAMPION EDITORIAL.



A "Electronic Arts" fornece comandos, com as últimas novidades das fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winner Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com o sistema de vídeo.

É o sistema de vídeo equipado com o MEGADRIVE, SUPER 32 e outros. Uma ótima opção para o entretenimento.

para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.



Fábrica e Show-room  
R. Freire Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital  
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

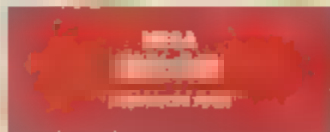


Por **Mister Blister**

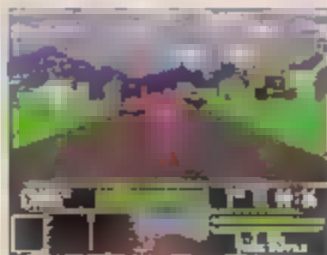
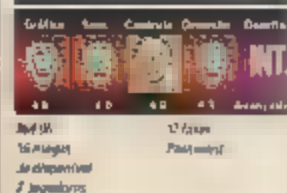
Ouvi dizer que o lema dos programadores da Electronic Arts é "break all the rules" (quebrar todas as regras). Desta vez eles viajaram fundo e trazem a patinação de rua para o Mega Drive. Misto a corrida com pancadaria sobre patins, **Skitchin** é único estilo. Ação non-stop, gráficos originais, trilhas agitadas. Um cart matador.

## PÉ NA

Skitchin em inglês é o termo usado para uma corrida ilegal de patins que requer muita coragem e pórnia em driblar os oponentes em competição. A EA teve o cuidado de frisar bem que o jogo é baseado em ações fictícias o que não deve ser imitado na vida real. Ou seja, não tente fazer isto na rua da sua casa, muito menos nas auto-estradas da Alemanha, por exemplo. De fato, a advertência é mais que necessária para o público jovem norte-americano. O resultado está aí: diversão sem ninguém sair machucado!



Uma ideia original da Electronic Arts que combina a mecânica de **Road Rash** com a ação de "roller blades" (patins modernos com as rodas em linha). Excelente!



**DICA:** o lugar mais seguro é o meio da pista. É o ponto ideal para desviar de obstáculos.

**DICA:** pegue uma boa velocidade e fique atento. Faltam aqui no meio da pista e presta muita atenção com os veículos da triz.

## DÁ LICENÇA

Ao ligar a console, o veterano na linha esportiva da EA, vai notar alguma similaridade com o **Road Rash**, da mesma companhia. Toda a ação é apresentada na perspectiva vista de trás do personagem. Um painel de barras no canto inferior da tela indica ao piloto o nível de energia, posição, pontos e armas. Há também o espelho retrovisor que mostra o tráfego vindo de trás.

São dois modos de jogo. Pode-se fazer uma partida solo ou um torneio entre New York e San Diego totalizando 12 cidades, ou uma emocionante disputa cabeça-a-cabeça contra um adversário em tela dividida



**DICA:** corra na traseira do veículo para pegar o rastro de inércia e aumentar sua velocidade. Nunca fique nos cantos e não se queixe: damper bonito.

**DICA:** o melhor momento para o turbo é quando estiver descendo uma ladeira. Usando a velocidade extra da descida você poderá passar o primeiro e o segundo carro e pegar uma nova coroa.

ação simultânea. As regras são simples: patinar, golpear, usar armas, enfim, tudo o que estiver a seu alcance para cruzar a linha de chegada na frente dos sete concorrentes. Ao saltar uma rampa ou fazer uma manobra radical o score é acrescido de pontos extras. Com a vitória você junta grana para comprar equipamentos de proteção mais sofisticados (capacetes, joelheiras, etc.).



**DICA:** para pegar mais velocidade, fique abaixado quando estiver numa descida.



Mantenha sempre um olho na estrada e o outro no retrovisor.



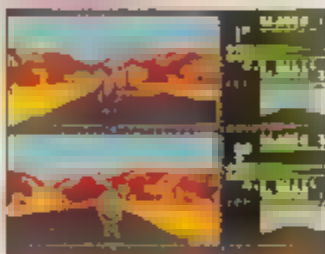
Siga todas as regras de trânsito e participe de acordo. Os cones espalhados na estrada o avisam de obstáculos e congestionamentos.

## SEM DESLIZE

Em **Skitchin** a jogabilidade não é complexa mas, em compensação, a dificuldade... Acertar em movimento requer uma precisão de segundos e exige muita prática.



Diferentemente a maioria dos games de corrida, onde você controla a direção e velocidade, em **Skitchin** você está a mercê do trânsito da estrada. Se bobear um só segundo, você sai do asfalto! Quanto ao desafio, há uma ligeira perda de sincronia entre os botões e as respostas na tela. Isto é especialmente evidente quando você tenta coordenar



No modo para dois jogadores a tela é dividida ao meio. Os controles são duas vezes mais sensíveis que o modo de uma tela.



**DICA:** não use o freio estilingue no meio de curvas. É muito difícil saber quem vem de trás e avaliar o trânsito à frente ao mesmo tempo.



**DICA:** aproxime-se do oponente encurralando-o no veículo. Isto possibilita a você tocá-lo enquanto estiver saltando.



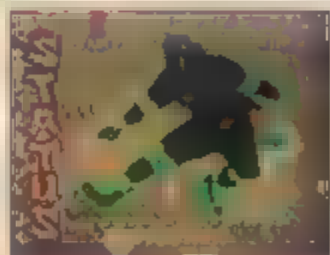


**DICA:** se dá o jeito atilando quando tiver muitos carros à sua frente. Caso contrário, você ficará sem carona.

a ação de patinar e lutar ao mesmo tempo. Precisão e controle são cruciais, e neste ponto que o jogo dança. Para se acostumar com o controle, mesmo depois de cinco rounds jogados, no mínimo.



**DICA:** para ganhar muitos pontos, dê um atilado, solte a rampa e faça uma acrobacia no ar. Com a velocidade extra, você terá mais tempo no ar.



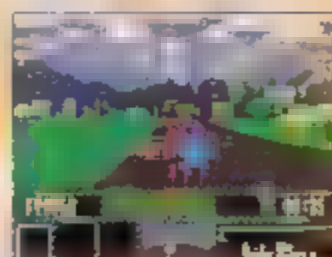
**DICA:** troque o equipamento de patinar que esteja danificado (com uma luz vermelha piscando na janela de status). Para enfrentar direito o trânsito é preciso ter o equipamento em cima.

## DIGITAL

**Skitchin** tem gráficos incríveis. A fluidez do scrolling de fundo acompanhada por backgrounds renderizados, cria um ambiente de corrida realista. Na tela inteira, o patinador (boneco) é grande e se destaca do cenário. A



animação é detalhada: note a poeira e o vento. O grafite nas telas de start e fim refletem o tema "hip-grunge" das metrópoles. Somada à qualidade dos gráficos estão as trilhas sonoras que harmonizam o jogo: pauleira heavy metal de fundir e crânio. Gráficos brilhantes, de primeira, e uma concepção bem original fazem de **Skitchin** das melhores opções para quem procura emoção em tela. Recomendado só para feras do joystick.



**DICA:** se mais de dois adversários estão pegando carona no mesmo carro, ceda para o carro de trás. É melhor do que cair do oblô porque você não perde embalo.

## Skitchin' Tricks



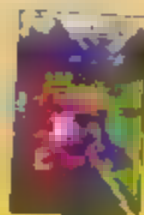
360



Salto + 360



Agarre



Salto



Chute de karatê



Defy



Por **Marjorie Bros**

O babado é mais ou menos o seguinte.

Rondando pela praia Havoc

■ seu parceiro Tide

encontram uma pobre

donzela desmaiada. Ao

recobrar a consciência,

Bridget (o nome da gata)

confessa ■ dois que

possua um mapa indicando

a rota das esmeraldas,

escondidas em algum ponto

das cavernas. Ela necessita

de um herói que a conduza

até elas para evitar que

caiam nas mãos do maligno

pirata Bernardo. Ao cair ■

noite, os capangas de

Bernardo raptam Bridget e

Tide. Agora, meu ■■,

sobrou para você. Ajude

Havoc no resgate, encha o

bolso de esmeraldas e

conquiste o coração da

minazinha. Você ■■ precisar

de mais do que sorte ■■

aventura multi-scrolling de

plataformas. ■ Soga, que

assina o jogo, resolveu

apostar na linha bem-

sucedida de **Sonic**. Você

caminha através ■■ cenários

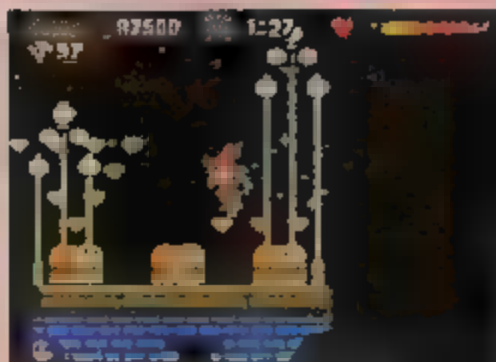
variados (cais,

esmeraldas,

navios,



**DICA:** ■■ com o primeiro ■■ basta acertar na cabeça pela frente ■■ ■■



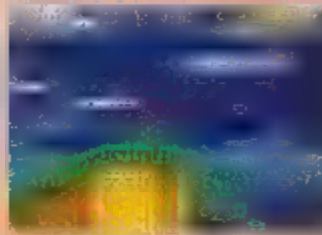
■■ 3ª fase de pulos sucessivos ■■ trampolins e ache 1 vida, energia extra e 50 moedas



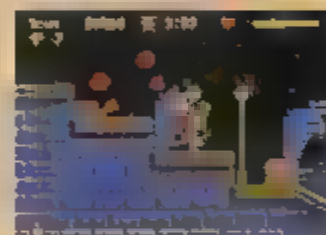
■■ cuidado ■■ as ■■ ficam no seu ■■



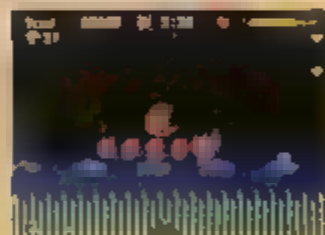
**DICA:** ■■ sempre por itens ■■ ■■ não ■■ do navio



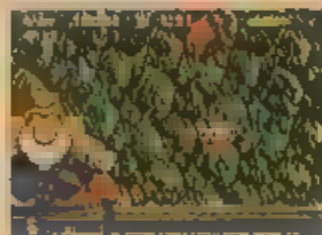
Qualquer semelhança com Sonic é ■■ coincidência



**DICA:** salve sempre seus progressos nas bolinhas

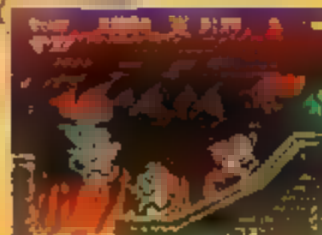


**DICA:** nesse ponto da 3ª fase não ■■ aproxime do fogo, pule ■■



**DICA:** acerte a chefe da 4ª fase ■■ cabeça.

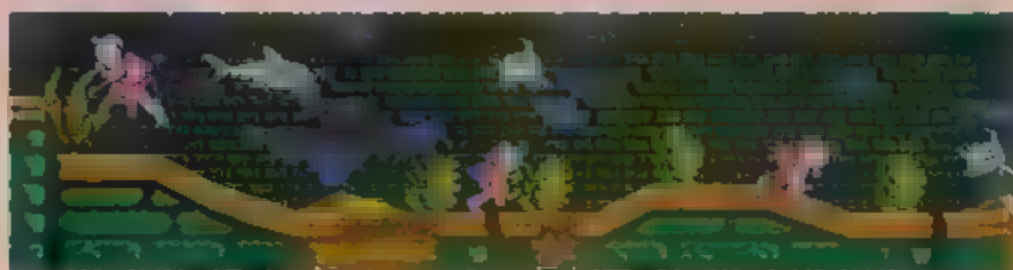
# HAVOC



■■ na 6ª fase, cuidado ■■ arbustos, que ■■ inimigos



nevascas, incêndios, ...) enfrentando a tripulação do pirata. A diferença mais marcante em relação ao clássico da empresa é que, além do personagem ter menos velocidade, desta vez **golpes hop'n bop** (pular **cabeça**) não têm a menor eficácia **hora de se** defrontar com os chefões. Para enfrenta-los, nosso herói não tem outro remédio **não** **desembainhar a espada e** mostrar todo o talento de **bom açougueiro**. Mas, no restante, é mantida a **de um bom jogo de ação**: muitas rampas, trampolins e plataformas móveis. Os marcadores de fase **as** órbitas das bolas **Os** **estão repletos de vidas e energia**. A cada 100 rubis colhidos **adquire direito a uma vida extra**. Aviso **navegantes**: no modo normal, mesmo com continúes infinitos (indispensáveis), o desafio é enlouquecedor. Nada melhor para a rapaziada que põe uma **no seu joystick**.



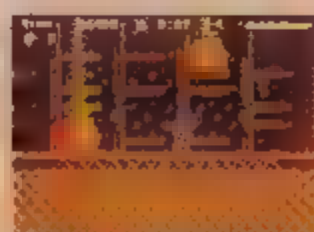
**DICA:** Nessa etapa da 4ª fase é melhor **encostar nesses tubarões**. Quando eles são atingidos têm uma crise e começam a se movimentar rapidamente pela tela. É isso e uma trilha



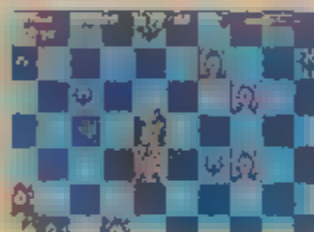
**DICA:** Nessa parte da 5ª fase você terá dois caminhos a seguir. O **baixo** é mais fácil porque dá para **enxergar as plataformas onde** **voar**. No caminho de cima é preciso mais paciência



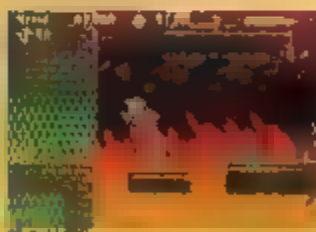
**no 5ª fase**, depois **destruir o valunho**, cuidado **que caem na sua cabeça** **final**, onde é preciso saltar antes que **termine para** **espetar nos espinhos**



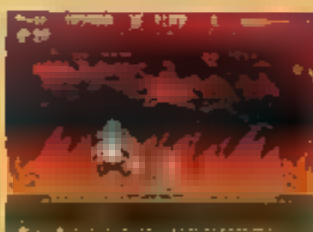
Essas molas gigantes da 7ª fase **um perigo**



Pule nas setas para onde quer ir



**nesses trechos** **5ª fase**, pule **gradeado verde** e **itens**



**das bombas** **chefe da 5ª fase**. Acerte-o durante o



**DICA:** use a cambalhota para desviar dos inimigos mais baixos

**HAVOC HIGH SEAS MEGA**

**4.5**

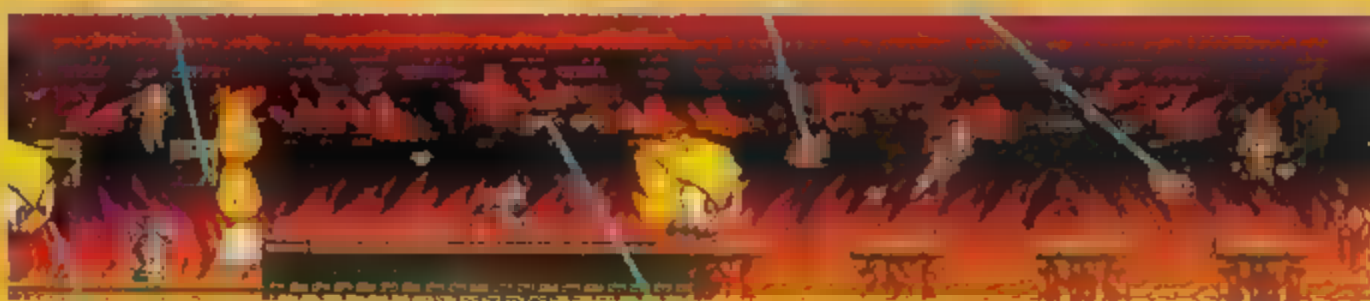
SEGA  
8 Mega - N/D  
1 Jogador  
Ação - Continue

GRÁFICO  
COM  
DIFICULDADE  
FUN FACTOR

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Apague só uma chama e pule rapidinho

Evite esses bonecos. Eles são fogo



Essa chama o segue até o fim da fase. Fuja!

Não se preocupe com os diamantes

# Addams Family

**A** Addams Family parece uma versão terror do Mario Bros. Você faz o papel de Gomez, o patriarca da família, que enfrenta criaturas do outro mundo **no** percurso sidescrolling **com** muitas plataformas. Aventura sem novidades.



FAMÍLIA  
ADDAMS

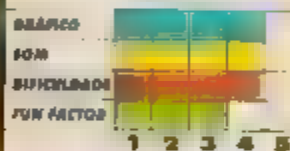
3.7

FLYING EDGE

8 Mega - N/D

1 Jogador

Ação



Muito semelhante a versão para Super Nintendo



é um jogo de plataforma sem altas novidades

# TOM & JERRY FRANTIC ANTICS

**G** O rato jogando juntos, lado a lado. So **mesmo** **em** videogame! Sidescrolling de plataformas, roteiroiro e com ação linear. Tom e Jerry tem que enfrentar seres exóticos **em** percorrem as ruas da cidade (antas, velhinhas, etc...). Desta vez porém, os golpes não são "hop'n'hop" (esmagar o inimigo pulando em sua cabeça). Para detonar, você utiliza objetos que cruza no caminho, como a bola de football (estilo americano). Os gráficos de 8 Mega foram bem explorados. Mesmo assim, a versão para SNes continua um pouco melhor. Quem é viciado neste desenho animado clássico, vai gostar. De resto, o jogo não apresenta nada que vá mudar sua vida.



Use a bola de football americano contra inimigos



Tom pulou feito um condenado para evitar perigos

TOM & JERRY

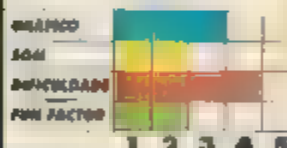
MEGA

HI TECH EXPRESSION

8 Mega - N/D

2 Jogadores

Ação



com 16 Mega **em** **em** e gráficos wide-frame (visão **em** grande angular), **F117 Night Storm** leva você **em** volta **em** Golfo O **em** e composto de **em** canhão **em** 20mm, bomba tripla, explosivos e missel ar-ar. No modo arcade, **em** pode selecionar **em** numero **em** esquadrilha inimiga **em** o tempo limite das suas **em**. As demos **em** apresentação poligonais prometem **em** jogabilidade fora do **em**, mas na hora da ação **em** game não emplaca, altamente previsível. Opção apenas para aqueles **em** em simuladores de voo.



Várias opções de armas

F117 NIGHT  
STORM

MEGA

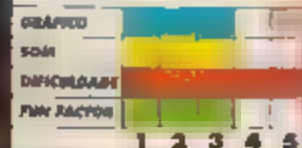
3.3

ELECTRONIC

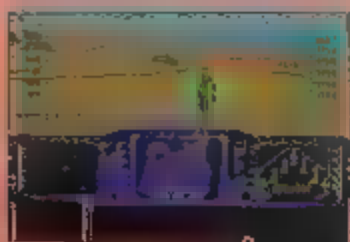
16 Mega - 30 Fases

1 Jogador

Simulador



Quando voce encontra o alvo, o triangulo começa a piscar



Um avião inimigo se aproxima: cuidado

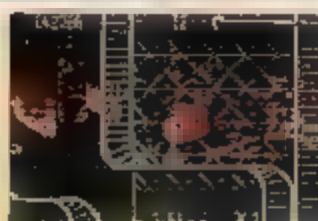
# F-117

**O** F-117A é um avião de combate norte americano projetado para lançar **em** completa precisão **em** bomba de 8.000 metros de altura num alvo de um metro quadrado. A Electronic Arts decidiu trazer esta máquina para o Mega Drive. Simulador de voo



# Fido Dido

Você já deve tê-lo visto. Afinal, o tal Fido figura em 9 entre 10 camisetas usadas por teens em mundo todo. Jovem cool, ele é um bacana que leva a vida na cozeira. Neste jogo Fido aproveita o vacilo do desenhista e se aventura nos arredores. Passeia pelo interior de um Mega Drive, numa cesta de lixo, ou nos timpanos do mentor bodeado, ele explora universos em miniatura. O que liga mesmo são os bônus, onde Fido desafia John Wayne e cavalga um potro bravo, atira em alvos e colhe batatas!



Use a carrinho da montanha russa para chegar nos pontos bônus.



No 1ª fase, use o balão para chegar no canto da tela e pegar itens.

Os inimigos e chefes de fases são classe A. O nonsense vem mesmo é poker, que quebra a jogabilidade - pura marcação. Mas no geral é um jogo que vale a pena.

FIDO DIDO

37

MEGA

KANEKO

8 Mega - 20 Fases

1 Jogador

Ação

GRAPHICS	1	2	3	4	5
SOUND	1	2	3	4	5
DIFFICULTY	1	2	3	4	5
PLAY FACTOR	1	2	3	4	5

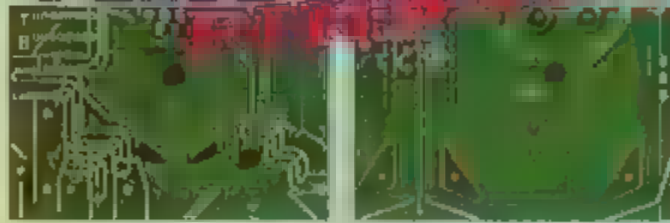


Nesta fase bonus, você precisa saltar para pegar os itens escondidos. Para continuar, caia em cima do inimigo.



Com Virtual Pinball, a Electronic Arts tem uma concepção dos tradicionais jogos de pinball, mas você prefere, de fliperama. Você tem a opção de criar e desenhar a tela desejada e salvar oito na memória. Até quatro jogadores poderão disputar a melhor pontuação em telas complexas, controlando sete grupos de flippers, ou em telas básicas apenas uma dupla. Os comandos respondem fielmente aos botões do joystick, e quente mesmo é desenhar uma tela de acordo com o seu nível de aproveitamento. Para quem gosta de fliper, este jogo é obrigatório. Como você inventa e reinventa o jogo, ele não envelhece. Grande idéia da EA.

# VIRTUAL PINBALL



Monte o próprio jogo: este é uma combinação de Bone Yard com Pool.



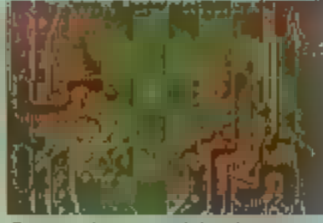
As variações são muitas: esta é Drain Ball com Pool e Bamboo.



Você opta entre texturas de fundo, formatos e configuração de flippers.



Controle e dificuldade do jogo.



Este se chama caminho do sangue.

PINBALL  
MEGA

40

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

4 Jogadores

Pinball

GRAPHICS	1	2	3	4	5
SOUND	1	2	3	4	5
DIFFICULTY	1	2	3	4	5
PLAY FACTOR	1	2	3	4	5

# NOSSO NEGÓCIO VIDEOGAME.

**Grande Campanha de parceria !!!  
Pagamos 10 URV's em troca de  
seu cartucho "Pirata" por  
um Playtronic  
Consulte !**



**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**



# CIO É



BEM-VI  
NDO À  
PROXIM  
A FASE

MEGA DRIVE



## LANÇAMENTO TEC TOY

Mortal Kombat-MD \* Mortal Kombat - MS  
Home Alone II - MD \* NFL Football ■ - MD  
Dracula - CD \* Dragon's Lair - CD

Wicale ■ o seu fornecedor especializado em games e brinquedos eletrônicos.  
Com seu pessoal ■ vendas treinado para prestar-lhe um atendimento personalizado, ■ Wicale  
oferece a você ■ melhores condições de pagamento ■ preços. Solicite a visita de nosso  
representante. Você ■ sentir a diferença. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode  
lhe oferecer o melhor. Confira.

**SEGA**  
**TEC TOY**

**SUPERPROMOÇÃO TEC TOY**  
Cartuchos a partir  
de 10 URV's  
CORRER !!!

**TELEVENDAS**  
(011) 703-8071  
Rua Minas Bogasian, nº 323  
Centro - Osasco - CEP 06013-010



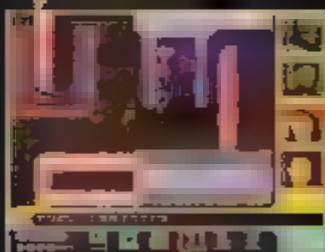
AQUI O JOGO É LEGAL.

For Ensign Taylor

**Star Trek The Next Generation** para Snes não vai desapontar os seguidores da série ou mesmo quem estiver procurando novidades no estilo RPG-adventure. STNG é uma missão multipartes interligada. No começo do jogo a Enterprise encontra



quando entrar na nébula, ligue o ar condicionado imediatamente. Sem o ar, os humanoides do Away Team morrem sufocados.



Você precisa combinar os símbolos corretos das latas de combustível para reabastecer os motores da nave perdida.



STNG oferece várias opções de jogo e um número grande de informações interativas sobre o programa de ficção científica mais popular da história. Trata-se de um jogo no estilo RPG interessante, com o sabor do seriado da TV.

Gráfico	Som	Controle	Desenvol.	Desenvol.
4.0	4.5	4.0	4.5	4.5

Avaliações por: **ADV**  
 Avaliações por: **ADV**  
 Avaliações por: **ADV**  
 Avaliações por: **ADV**  
 Avaliações por: **ADV**

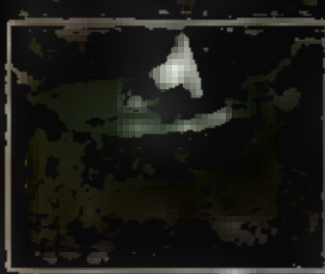
nave aparentemente hibernada, você descobre que, graças a uma invenção chamada Tavrada, eles foram enviados de 2500 anos futuros, antecipando o desconhecido fenômeno The Integrated Field Derandomizer. Mas, a federação não é a única interessada no IFD. A aventura está só começando.



DICA: vá sempre para a base estelar a grime de passwords quando estabelecer uma missão.

## GRANDES DETALHES

São três modos diferentes de gameplay: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupo. A apresentação da primeira parte é um primor. A tela de comando tem rotação de 360 graus incluindo estações de comunicação/engenharia, computadores, transportadores, sala de comando e sensores. Cada uma delas é



A nova Enterprise encontra



# STAR

## THE NEXT G



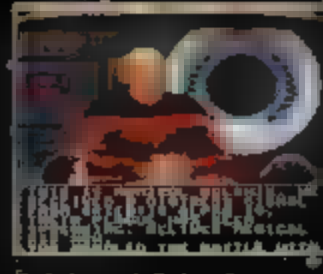
Típico dos Rematados: esta nave ataca e depois põe a culpa no equipamento de navegação, que estaria quebrado.

detalhada e inspirada na série. Tanto os sistemas de classificação de galáxias e de navegação estão agora compreensíveis e controláveis. As situações de batalha o remetem imediatamente à perspectiva vista de cima, com mapeamento do espaço.

onde você navega e abre o combate em tempo real. Mas não pense que a ação vai esgotar suas habilidades de manobras. Tem que ser craque em estratégia.

## PARA EXPLORAR NOVAS GALÁXIAS

A complexidade das missões de grupo é a parte mais intrigante do jogo. Durante as explorações em



O alienígena da Federação apresenta a primeira missão.



# STAR TREK GENERATION

Os efeitos e as músicas são sonoras inspiradas nos filmes, o que fazem a cabeça e ajudam na jogabilidade. Infelizmente, a maioria da música composta exclusivamente para o jogo não é nada convincente. Na parte de gráficos, há alguns elementos que



**DICA:** o visor de longínquas estrelas que ele possa ativar no painel de nave perdida

não seguem a risca a série original.

## FALTÀ DE OPÇÕES

STNG, por exemplo, não respeita o regulamento Intergaláctico de "pergunte primeiro, atire depois", o combate é intensivo. Além disso, muitas das opções que a tripulação "real" da Enterprise consideraria em situações de perigo não constam no jogo.



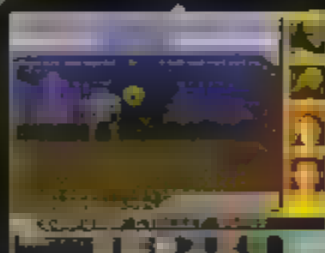
Wes Hulet, durante o jogo, ele é o editor executivo de Computex e, neste, ele trabalha na Enterprise

Uma delas é nunca tomar a iniciativa de um ataque sem antes negociar com a nave adversária. E, quando o seu time estiver explorando a superfície, ele não pode contactar a Enterprise

comunicação ou sensoras. Você pode estar se perguntando: "O que aconteceu com a série da TV?" Outro aspecto é em relação à personalidade dos personagens, que é alterada. Mesmo com a perda da identificação com a série de TV e das manodinhas em alguns detalhes, Star Trek The Next Generation oferece ação e aventura como poucos carts no estilo. O pessoal da Spectrum Holobyte trambouca, vale a pena conferir!



Se o sistema de Comunicação for atingido, as mensagens de outras naves chegam confusas e exatamente como na TV



**DICA:** a bordo da nave petroleira, detone a parede para chegar ao computador central de segurança. Desative a segurança com o Triolox

labirintos, no estilo RPG de Zelda, você vasculha as áreas na busca de objetos e enfrenta grandes perigos (fazendo bom uso do seu phaser). Você também pode comandar as ações da tripulação e usar o talento e habilidade de cada oficial.

Os controles podiam ser melhorados. Você escolhe como mover cada membro de um time de quatro pessoas

controlar todo o grupo? O fraco programa de colisão é desanimador: se um inimigo atingir você, pode sugar metade de sua energia. Outro problema é que os membros da tripulação sob o seu comando são extremamente vulneráveis ao ataque inimigo.

STNG impressiona visualmente e, quando você completa um dos desafios labirínticos, se depara com uma grande demo



Outros povos sempre costumam ter um amigo na Federação. Espere-se que não custe muitas vidas





Por **Marcelo Kamikaze**

**Flashback** é um sucesso absoluto. Desenvolvido pela Delphine, uma softhouse francesa na mesma **Out of This World**, é destinado originalmente ao padrão Amiga (Commodore) e computadores, este título imortalizou como um dos precursores do "Thinking Action" (ação com quebra-cabeça), estilo cada vez em voga nos consoles domésticos do mundo

inteiro. A meta do jogo é controlar o agente secreto Conrad Hart através das fases-labirinto. O agente perdeu a memória e não se lembra de nada. Sua única pista é uma caixa holográfica que está a reunindo os fragmentos da memória do protagonista, vítima de uma lavagem cerebral. Só no segundo estágio do jogo o jogo se torna conhecimento verdadeira história do nosso herói. A movimentação é feita a partir dos gráficos vetoriais, gerando um efeito realista

comparável ao de **Prince of Persia**. Em todos os três níveis de dificuldade, os inimigos e armadilhas oferecem um desafio para profissionais. Na primeira fase você encontra desmaiado em uma floresta e, para sobreviver, deve coletar os itens mais importantes, como os "ID Cards" (identificação), dinheiro, cartões magnéticos e cargas de força. Com o desenrolar da ação você encontra gente disposta a ajudá-lo. Ao contrário da maioria dos jogos para

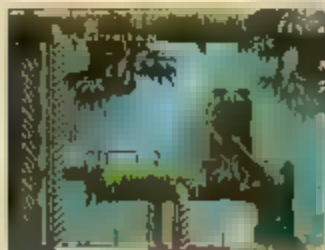
SNes, que usam animação quadro a quadro, o sistema de gráficos vetoriais usado em **Flashback** calcula os movimentos de forma matemática, o que possibilita mais detalhes. A trilha musical ajuda na interação, mas o forte ponto são os efeitos sonoros como barulhos da selva, tiros e inimigos... Com tudo isso, **Flashback** é uma referência obrigatória de videogame, um clássico bem feito e acessível. Uma pena essa versão ter demorado tanto a sair



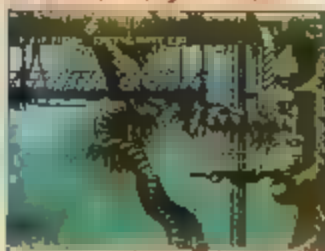
**DICA:** a melhor forma de matar os inimigos é da plataforma da direita



**DICA:** vá por cima para não ser atingido pelos lasers

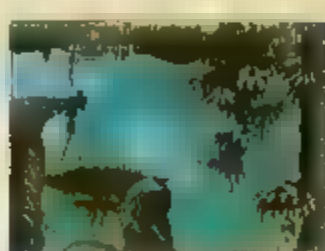


**DICA:** coloque a pedra no sensor da direita para pegar o teleport



**DICA:** carregue seu shield toda vez que estiver em perigo

## FLASHBACK



**DICA:** pegue aqui o seu ID Card. Será muito útil na fase seguinte



**DICA:** quando tiver, vá para direita e abra a porta



**DICA:** suba à esq., destrua o robô, pule a plataforma e pegue a chave



**DICA:** desça com cuidado e use o force field para não tomar tiro





**TÁTICA:** a missão mais difícil dessa fase. O objetivo é substituir uma peça defeituosa no gerador da New Washington. Não há inimigos na tela, mas seja rápido, pois você só tem 90 segundos para completar a tarefa. Para acionar o elevador é necessário subir na plataforma acima dele. A pedra é útil na missão seguinte. O segredo aqui é sabê-lo. Sucesso só após algumas tentativas.

**PLATAFORMA**

**ELEVADOR**

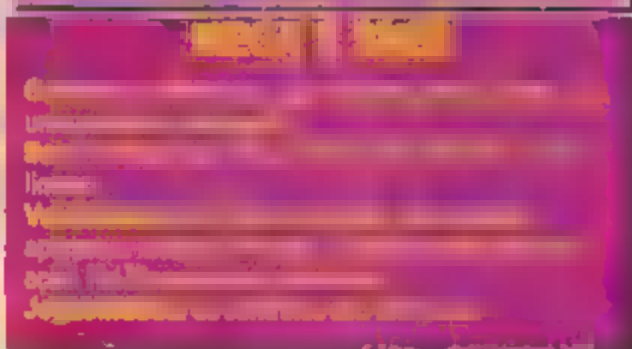
**PEDRA**

**PEÇA**

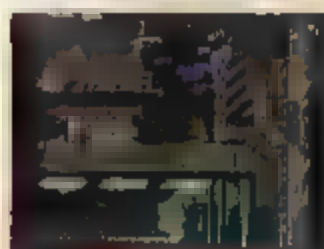


**DICA:** para pegar sua Work Permit, vá à África; depois, recolha informações sobre sua missão no Job Center (localizada na Europa).

**PASSWORDS (no nível normal)**  
Fase 2: B G S F M Fase 3: P R H G  
Fase 4: W N P Q V P Fase 5: M M R Y L  
Última Fase: S N T H N



**DICA:** do lugar indicado na foto arrastasse uma pedra e espere as pedras ficarem-se entre elas.



**DICA:** não se esqueça de coletar a pedra.



**Atenção:** cuidado com a pedra.

**FLASHBACK**

**SNES**

**4.3**

**US Gold**

**16 Mega - 6 Fases**

**1 Jogador**

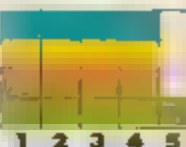
**Ação - Password**

**GRÁFICO**

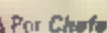
**SOM**

**DIFICULDADE**

**FILE FACTOR**



**1 2 3 4 5**



JOE &amp; MAC 2

**SNES**

DATA EAST

■ Mega · ■ Faser

1 jogador

### Ação - Password

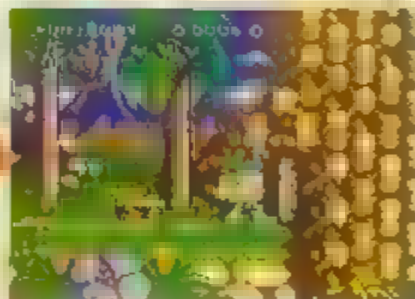
BRAND	1	2	3	4	5
S&W					
BRICKMAN					
FOOT FACTORY					



DICA: nesse ponto você precisa saber se  
 multou para poder seguir adiante. Aproveite e  
 pague as multas.



**DICA:** só consegue entrar na cela da foto acima quem tiver pegado a chave no topo do morro da foto à esquerda



**DICA:** a chave para essa caverna está em poder dos ratinhos. Matá-os, ache-a e passe



DUEL o valdeão / as : xowzi + plural palavra - wazir + plural para substituir lugar . - vitória d  
rê = s del - andar bem e modo .- plural palavra - vitória





**DICA:** O melhor é encerrar o bicho com o tacape. Caso contrário, pule quando ele abrir a boca



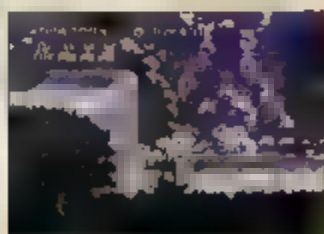
Essa é a vila onde você encontra o mercado pré-histórico



**DICA:** na hora em que começarem a cair pingos de neve, segura-se na corda. É uma avalanche



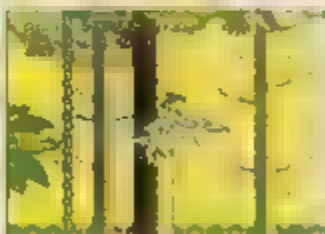
**DICA:** para acionar esse golpe daidân aperte para um dos lados e botão de soco ao mesmo tempo



**DICA:** esse é o mais destrutivo, trate de fugir e não perder tempo a toa



Quando voce estiver com as 7 rainbow stones de para chegar a ilha



**DICA:** sempre que cruzar com um deuses morre e vá com calma



**DICA:** não fique muito tempo sobre as plantas carnívoras



**DICA:** esta é sala sem deixar de observar de seus projetos



**DICA:** pula e acerte-o, tomando cuidado com os pedras



Ao passar pela estatua, o fogo acende. Você inicia daí se morrer

## BIG PASSWORDS

- 1 -     KKSC GQBB
- 2 -     FGRJ NKBN KKQC GSBB
- 3 -     CGSD KCDB
- 4 -     RJNK   TLDH JLDB
- 5 -     FKRS   BDDB
- 6 -     QDJJ CGNC KBFB
- 7 -     DMFG   DTDB

**ENCHA A BOCA D'ÁGUA E APAGUE O FOGO**



QUILOS DE  
DUZIAS DOS MELH  
JOYSTICKS



**ARMAZÉM**  
**ELECTRIC CO.**

AGORA SÓ FALTA



# CONSOLES, JOGADORES, CARTUCHOS, TUDO A GRANEL.

## A NOVA VIDEOGAME STORE TEM E FREGUÊS SEMPRE TEM DAZER.

Quer saber o que comprar que não vai ficar parado no seu próprio lar? Quer comprar barato de mão e gastar tanto quanto dinheiro? Na Armazém Eletrônica tudo isso está de volta. Junto com modernos videogames, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a mais locadora mais atualizada. E como a gente está crescendo, vamos fazer algumas parcerias para trazer a frequência. Então, ou venha conferir pessoalmente. Armazém Eletrônica.

**NOTA**

**PLAYBOY**

**PC**  
JOGOS PARA PC E MAC

ARMAZÉM ELETRÔNICA

R. Yaguajay, 45 - Pacaembu - 05223-000 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

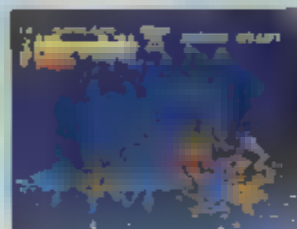
# M OS FREGUESES.



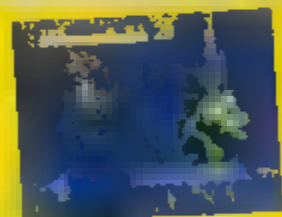
Por **Manny LaMancha**

Vida de pirata é fácil - especialmente quando se trata de aventura intergaláctica. Em **Pirates of Dark Waters** da Sunsoft, você encarna um guerreiro a missão de banir o pirata concorrente, Bloth, de sua fraguesia. Mais conhecido um desenho americano, **Pirates** esta sendo lançado para dois sistemas no mesmo tempo (SNes e Mega Drive). As versões são diferentes. Para SNes o estilo é side-scrolling capa-espada. Um 2 jogadores podem escolher entre 5 guerreiros: Tula, rápida, não muito forte; Loz, gigante lento e poderoso; e Ren, que mescla as 2 características. O objetivo é simples: escapar dos ataques do temível Bloth, que planeja eliminar os **Pirates of Water** do Planeta Mer. Seus capangas implacáveis e em nenhum momento darão sossego, atacando impiedosamente. Entre os perigos também muitas armadilhas e penhascos íngremes. Comandar seu combatente é bico. A habilidade para pular, defender, manejar uma arma e acionar um movimento especial são ativadas por simples pressionar dos botões. Os mesmos botões podem ser usados para diferentes funções: você quer causar danos maiores ao adversário use o botão X para sacar uma faca, ao mesmo tempo mantê-lo segurado por alguns segundos você terá uma visão do campo de jogabilidade. Os gráficos e parte sonora são decentes, longe de espetaculares. Os

Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.



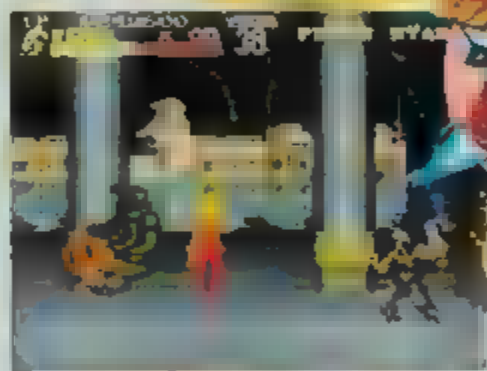
Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.



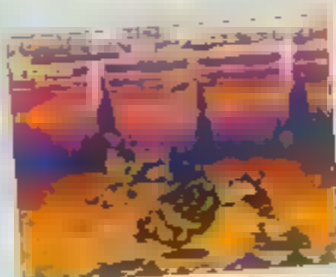
DICA



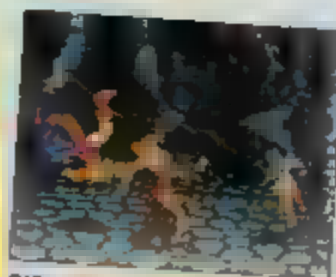
DICA



DICA: Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.



DICA: Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.



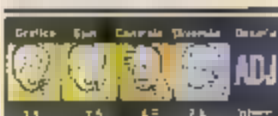
DICA: Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.



DICA: Se tiver um pouco de paciência para não perder tempo, jogue o inimigo. Ele não voltará.

visuais mais invocados são encontrados nas demos que antecedem as fases, com efeitos em Mode 7 do mapa (SNes). O resto se resume a gráficos básicos de um side-scrolling, um pouco menos detalhado que o de um título de Nes. O tratamento dado ao áudio segue pela mesma linha: adequado, mas de cansar qualquer um com aquele sonzinho repetitivo de batalha.

Quem quiser jogar o jogo de desenho animado deve procurar em outro lugar **Pirates of Dark Waters** deceptiva. O desafio é grande, mas é só

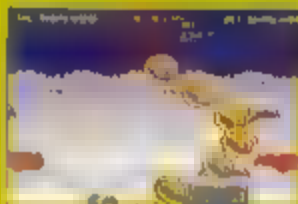


359 99  
11 mays  
Disponível ja  
Capa e respect



# ZOO

Jogo feito para Amiga agora em versão para Mega. Zool é uma formiga Ninja vinda da terceira dimensão perdida num mundo estranho. Sua nave aterrisou num lago gelatinoso e afundou. Para regressar a seu mundo restou apenas uma chance: o mini-computador, que possibilitará a ela controlar o seu quartel general.



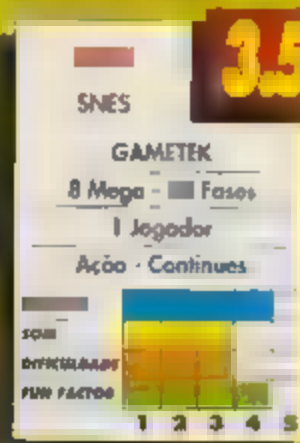
Pontos e itens encontrados são uma constante no jogo.



Antes de entrar em combate...

...o jogador deve escolher a estratégia.

...e depois a direção a seguir.



3.5

# SPELLCRAFT



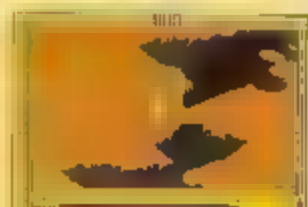
Preste atenção aos conselhos de seu mestre. São úteis.



Atenção em ingredientes e controle das ações.



Cada inimigo ataca de um modo diferente. Estude-os bem.



O jogador aplicado consegue chegar a essa pequena ponte.

Típico RPG com toques de luta. Você controla um personagem que tem poderes para a grande luta contra o mal. Você decorrerá jornada aos quatro domínios (Terra, Água, Fogo e Ar), Garwayen, seu mentor, o guiará e fornecerá muitas pistas. Selina, uma talentosa aprendiz de feiticeira, o alertará para os itens mais importantes. Junte todos eles, misture bem e acabe, de uma vez por todas, com o mal em sua terra. O ponto alto do jogo é a maneira original de combinar magias. Por outro lado, os gráficos, principalmente os dos inimigos, são fracos e o jogo começa a encher logo. Uma opção para quem é totalmente viciado em RPGs.



Nessa sala você obtém passwords e cria magias.



Dica: não seja apressado. Use o botão para se esquivar.

# OUT OF LUNCH

Parecido com o clássico Burger Time, em Out of Lunch você precisa resgatar alimentos que fugiram da geladeira na calada da noite. Infelizmente, Burger Time é muito melhor. Opção para os comilões.



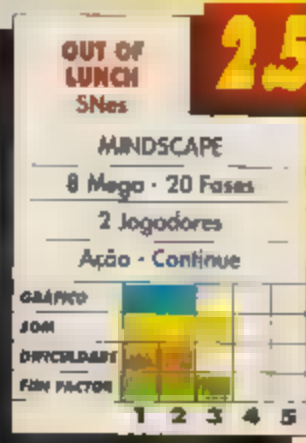
Leve as "comidas fugitivas" para o cliente.



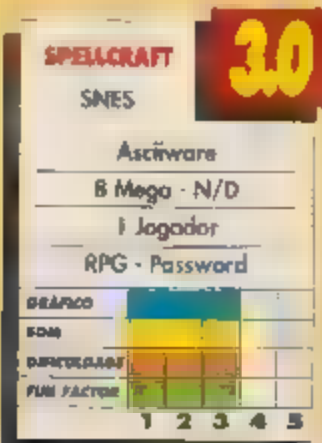
O pote de farinha pode paralisar os espiões.



...e depois a se agarrar aos comilões.



2.5



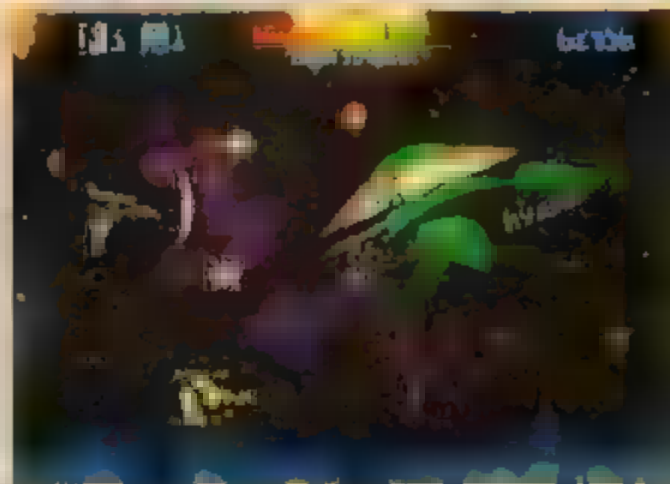
3.0

## CRESCENT GALAXY

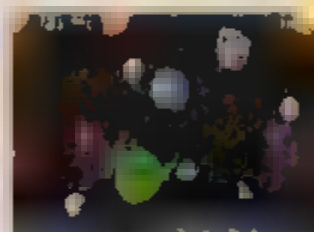


Por Marjorie Bros

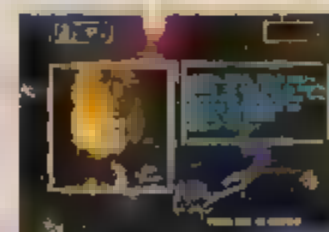
**Cybermorph** (vem com o console), **Raiden**, **Dino Dudes** e **Crescent Galaxy**. Os 4 primeiros títulos da Jaguar já estão faturando no mercado internacional. Os jogos ainda não fazem jus ao poder do aparelho. A Atari ressaltou o festival de cores e gráficos renderizados. O que poucos sabem sobre **Crescent Galaxy** é que foi inspirado em *Galaxian* de Zendecon, um dos primeiros títulos de Lynx (leia-se Atari). Os inimigos melhoraram, renderizados em alta resolução e com rotação fluente. A tela pode estar lotada deles sem um traço de câmera lenta. Os power-ups são interessantes e diferentes. Fora a ~~maneira~~ de abertura, o jogo possui somente efeitos sonoros que beiram o irritante. Boa opção para os fãs de shooter em side-scrolling.



Escolha um dos planetas e detone tudo que estiver na sua frente



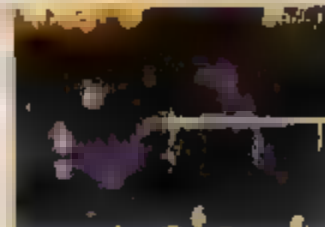
No perigo use o shield. Nesse hora, pause a escolha e arme



Entre as fases e antes da boss, role um dado



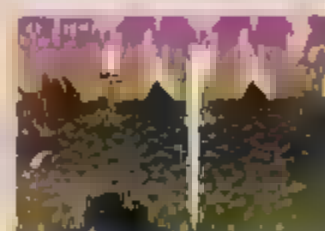
Vá usando as armas especiais que logo aparece outro



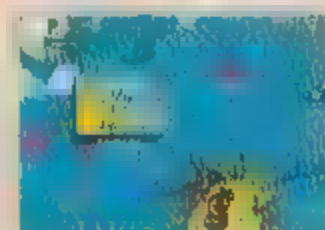
Não deixe de pegar nenhum item. Eles fazem falta



Cuidado!!! Já vem bom! Prepare-se psicologicamente e vá à luta



Cuidado para não ser surpreendido pelo galáxia



Nos mestres não poupe as armas especiais. Eles são chatos



DICA: quando se passe do planeta você vai para uma espécie de bonus stage. Use o famoso câmera-lenta manual (fique apertando pause rapidinho) para se dar melhor

JAGUAR

15

ATARI

N/D - 5 Fases

1 Jogador

Tiro - Continue

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5





Pontuação  
de 100 pontos

**Time Gal, Bom Avenger e Server Shark** são exemplos de jogos que buscaram inspiração no estilo de um arcade laser-disc que fez muito sucesso: *Dragon's Lair*. Este foi o primeiro jogo a usar a tecnologia de animação interativa de cinema em videogame.



O jogo se modifica completamente. Os obstáculos são as pedras, as pedras, as tentáculos pegajosos, as pedras gigantes e as pedras.

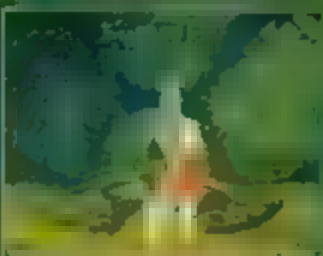
# Dragon's Lair

## DO DRAGÃO

*Dragon's Lair* é a história de Dirk, um intépido cavaleiro que tem como missão resgatar sua amada Elaine das garras de um dragão. Ao longo de labirintos intermináveis e repletos de armadilhas, você caminha em direção ao esconderijo do lagartão. Todas as vezes que se encontra o castelo, o



corações. O festival de armadilhas é longo de todas as fases do jogo. Nos momentos mais dramáticos você pode eventualmente, apertar para flashes de luzes que o levam a salvo para o canto direito e esquerdo. Os controles são muito simplificados: apenas dois botões de joystick.



**DICA:** na sala de pedras, o dragão não pode ser derrotado.

coordenação. O desafio não chega a assustar. Sobra tempo para gastar, sem necessidade de uma boa adaptação.

## ANIMADA

Os gráficos de *Dragon's Lair* são bem desenhados e fluem com exatidão. Mas, devido às limitações da Sega CD, eles acabaram ficando muito "estourados".

terrível. Por outro lado, a animação está no humor - preste bastante atenção ao que acontece com o herói Dirk nas ocasiões em que ele consegue completar a missão. O som do CD é claro como cristal. A música é ótima, mas os efeitos sonoros são poderosos.

## RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO

As regras para jogar o desafio são

## A SALA DO DRAGÃO



**DICA:** esta sala é traiçoeira. Pode para trás quando o fogo atingir a baqueta.

Quando o fogo atingir o teto, pressione para baixo e logo em seguida para cima. Isto o levará próximo à parede da catedral.

Em seguida pressione esquerdo para chegar perto da banqueteira com segurança.



Quando o Lizard estiver no chão, aperte o botão de espaço para saltar.



Se você morrer, preste muita atenção ao último comando: não repete o erro.



Logo após morrer a primeira vez, não se preocupe, pois você pode voltar.



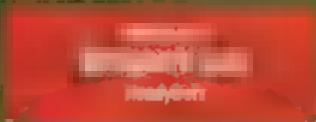
**DICA:** na sala de Smithy? Aperte o botão da espada, desvie a bigorna e aperte o botão de espada até sair.

nesta versão, não se preocupe com a coordenação entre visor e ação.

entre visor e ação é experiência em qualificação.

com que aparece logo no primeiro de sala - as pedras não são mais...

vez, tudo fica previsível.



Dirk, o corajoso, está de volta neste animado jogo de desenho interativo. Se você gostou de *Time Gal*, não viu nada ainda.

Orçamento	Tem	Características	Quanto
4.5	4.5	4.0	4.5

CD 20  
Disponível 21  
Acção: Aventura



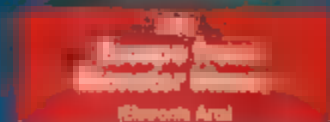
## For Toxicology

Uma antiga  
persiste nos caçadores de  
como matar  
algo que já está morto?  
Sem desvendar esta  
xarada, nunca  
conseguirá escapar da  
Mansão dos  
Alguns dos melhores  
jogos da 3DO são versões  
de clássicos de PC.  
Escape from Monster Manor  
não é exceção. Trata-se  
de uma variante  
assombrada de  
Wolfenstein 3D. Se  
ao invés de um castelo,  
você está numa casa  
assombrada. No lugar de  
nazistas, você encontre  
espectros. E a pistola foi  
substituída por uma arma  
casa-fonte

DICA, parte C, Anagachamar  
mae a coloniar, os camatonsis

**PICA:** studiul bătăii omului de om  
și al animalelor între ele.

Page 18



Os jogadores da antiga talvez não curtam essa versão, que deve a seus antecessores. Os não iniciados, porém têm uma grande chance de adorar a novidade.

5-27-89	7 August 1989
CU	Lf Table
5-28-89	5 October 1989
5-29-89	5 October 1989



DICA: não perceba mudança com objetos em movimento sem "ter algum significado no jogo".

## ESPÍRITO NA JOGADA

**Espritos do mal invadem  
nossa mundo! Tudo  
porque um talismã  
mágico foi quebrado em  
pedaços e espalhado  
por 12 áreas, dentro,  
fora, e no subterrâneo  
marinho. O seu destino é  
encontrar-se.**



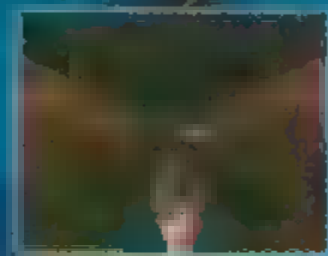
### Os movimentos da mão

fragmentos. Mas: **então**  
terá que enfrentar  
hordas de fantasmas  
demônios.

## TÁTICAS ASSOMBROSAS

O jogo é na perspectiva de first person (primeira pessoa), com a visão da sua mão segurando a arma. Na jornada através dos cômodos sombrios,

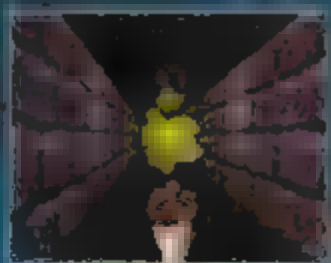
voce **abre as chaves** para abrir as portas. Criaturas etéreas e deusas aparecem quando menos se espera. Suas chances de sobrevivência dependem da cautela e pontaria. Em cada um das faces há zonas que a mortal ataca impiedosamente. Seja rápido e junte-se a eles, além! Às vezes a procura de fragmentos se torna cansativa: depois de acertar um medonho, ele será banido para sempre, mas pode se envolver numa lenta e meticulosa busca pela sala. Mais paciência!



## TOQUES DO

Os controles são efetivos com uma variedade de toques criativos que o ajudarão a surpreender os fantasmas. Você desliza através do labirinto com facilidade... Para monitorar seus progressos, um botão simples aciona uma tela de checker itens, e o cursor bonka o mapa. O recurso de automapping, similar ao do Wolfenstein's, é de ajuda vital. Quando estiver em apuros, apelo para L e R transporta em segurança pelos cantos dos corredores.





**Wiederholungsfragen**

## GRITOS

gráficos e sons  
molados pra gelar a  
espinha de gamer.  
Fantasmas que atiram  
focos, caifeiros  
implacáveis e cabe-  
veadores... (arghh!).  
Quem curte o filme  
Sexta-Feira e outras  
coisas do gênero, vai  
adorar este CD. Prepare-  
se para se entregar ao se  
deparar com um close de  
criatura! O medidor de  
energia é genial: a parte  
de rádio vai

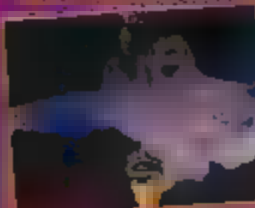
1994



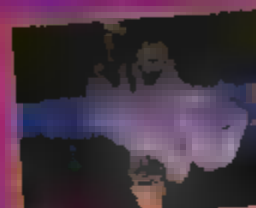
1985-86  
 1986-87  
 1987-88  
 1988-89  
 1989-90  
 1990-91  
 1991-92  
 1992-93  
 1993-94  
 1994-95  
 1995-96  
 1996-97  
 1997-98  
 1998-99  
 1999-00  
 2000-01  
 2001-02  
 2002-03  
 2003-04  
 2004-05  
 2005-06  
 2006-07  
 2007-08  
 2008-09  
 2009-10  
 2010-11  
 2011-12  
 2012-13  
 2013-14  
 2014-15  
 2015-16  
 2016-17  
 2017-18  
 2018-19  
 2019-20  
 2020-21  
 2021-22  
 2022-23  
 2023-24  
 2024-25  
 2025-26  
 2026-27  
 2027-28  
 2028-29  
 2029-30  
 2030-31  
 2031-32  
 2032-33  
 2033-34  
 2034-35  
 2035-36  
 2036-37  
 2037-38  
 2038-39  
 2039-40  
 2040-41  
 2041-42  
 2042-43  
 2043-44  
 2044-45  
 2045-46  
 2046-47  
 2047-48  
 2048-49  
 2049-50  
 2050-51  
 2051-52  
 2052-53  
 2053-54  
 2054-55  
 2055-56  
 2056-57  
 2057-58  
 2058-59  
 2059-60  
 2060-61  
 2061-62  
 2062-63  
 2063-64  
 2064-65  
 2065-66  
 2066-67  
 2067-68  
 2068-69  
 2069-70  
 2070-71  
 2071-72  
 2072-73  
 2073-74  
 2074-75  
 2075-76  
 2076-77  
 2077-78  
 2078-79  
 2079-80  
 2080-81  
 2081-82  
 2082-83  
 2083-84  
 2084-85  
 2085-86  
 2086-87  
 2087-88  
 2088-89  
 2089-90  
 2090-91  
 2091-92  
 2092-93  
 2093-94  
 2094-95  
 2095-96  
 2096-97  
 2097-98  
 2098-99  
 2099-00  
 2100-01  
 2101-02  
 2102-03  
 2103-04  
 2104-05  
 2105-06  
 2106-07  
 2107-08  
 2108-09  
 2109-10  
 2110-11  
 2111-12  
 2112-13  
 2113-14  
 2114-15  
 2115-16  
 2116-17  
 2117-18  
 2118-19  
 2119-20  
 2120-21  
 2121-22  
 2122-23  
 2123-24  
 2124-25  
 2125-26  
 2126-27  
 2127-28  
 2128-29  
 2129-30  
 2130-31  
 2131-32  
 2132-33  
 2133-34  
 2134-35  
 2135-36  
 2136-37  
 2137-38  
 2138-39  
 2139-40  
 2140-41  
 2141-42  
 2142-43  
 2143-44  
 2144-45  
 2145-46  
 2146-47  
 2147-48  
 2148-49  
 2149-50  
 2150-51  
 2151-52  
 2152-53  
 2153-54  
 2154-55  
 2155-56  
 2156-57  
 2157-58  
 2158-59  
 2159-60  
 2160-61  
 2161-62  
 2162-63  
 2163-64  
 2164-65  
 2165-66  
 2166-67  
 2167-68  
 2168-69  
 2169-70  
 2170-71  
 2171-72  
 2172-73  
 2173-74  
 2174-75  
 2175-76  
 2176-77  
 2177-78  
 2178-79  
 2179-80  
 2180-81  
 2181-82  
 2182-83  
 2183-84  
 2184-85  
 2185-86  
 2186-87  
 2187-88  
 2188-89  
 2189-90  
 2190-91  
 2191-92  
 2192-93  
 2193-94  
 2194-95  
 2195-96  
 2196-97  
 2197-98  
 2198-99  
 2199-00  
 2200-01  
 2201-02  
 2202-03  
 2203-04  
 2204-05  
 2205-06  
 2206-07  
 2207-08  
 2208-09  
 2209-10  
 2210-11  
 2211-12  
 2212-13  
 2213-14  
 2214-15  
 2215-16  
 2216-17  
 2217-18  
 2218-19  
 2219-20  
 2220-21  
 2221-22  
 2222-23  
 2223-24  
 2224-25  
 2225-26  
 2226-27  
 2227-28  
 2228-29  
 2229-30  
 2230-31  
 2231-32  
 2232-33  
 2233-34  
 2234-35  
 2235-36  
 2236-37  
 2237-38  
 2238-39  
 2239-40  
 2240-41  
 2241-42  
 2242-43  
 2243-44  
 2244-45  
 2245-46  
 2246-47  
 2247-48  
 2248-49  
 2249-50  
 2250-51  
 2251-52  
 2252-53  
 2253-54  
 2254-55  
 2255-56  
 2256-57  
 2257-58  
 2258-59  
 2259-60  
 2260-61  
 2261-62  
 2262-63  
 2263-64  
 2264-65  
 2265-66  
 2266-67  
 2267-68  
 2268-69  
 2269-70  
 2270-71  
 2271-72  
 2272-73  
 2273-74  
 2274-75  
 2275-76  
 2276-77  
 2277-78  
 2278-79  
 2279-80  
 2280-81  
 2281-82  
 2282-83  
 2283-84  
 2284-85  
 2285-86  
 2286-87  
 2287-88  
 2288-89  
 2289-90  
 2290-91  
 2291-92  
 2292-93  
 2293-94  
 2294-95  
 2295-96  
 2296-97  
 2297-98  
 2298-99  
 2299-00  
 2300-01  
 2301-02  
 2302-03  
 2303-04  
 2304-05  
 2305-06  
 2306-07  
 2307-08  
 2308-09  
 2309-10  
 2310-11  
 2311-12  
 2312-13  
 2313-14  
 2314-15  
 2315-16  
 2316-17  
 2317-18  
 2318-19  
 2319-20  
 2320-21  
 2321-22  
 2322-23  
 2323-24  
 2324-25  
 2325-26

(perhaps de laetitia)

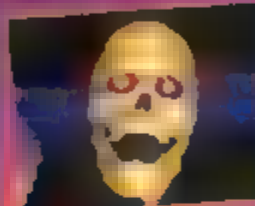
embarracando-se na medida em que os monstros acertam vital. A parte sonora de Monster Mania não chega a ser tão completa quanto os gráficos, mas simplesmente muito bem é feita. A mistura de gritos, gemidos, e maldições lembra um trem fantasma. Os veteranos não ficam profundamente impressionados com esse estilo de jogo. Mas quantos via este jogo de terror no talolão?



**6. 7. 8. 9.**



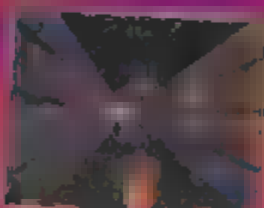
2078 2079



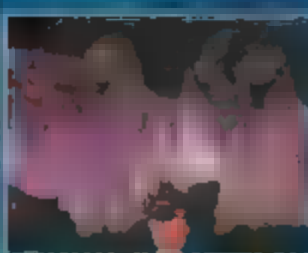
• 442171

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

## Atividade



que seja. Para quem  
clama mais com-  
agredível? - consoante  
recomenda-se apagar  
todas as luzes antes de  
começar. Ah! E não in-  
cubega, tranque todas  
as portas. Com um jogo  
assim é bom prever



100

from...  
ster  
nor

## MUITO GELO E MODE 7

**T**odas as emoções do hóquei no gelo agora estão a seu alcance com **Stanley Cup**. Só que não é um simples hóquei. O jogo usa e abusa dos efeitos em Mode 7, o que oferece ângulos de visão bastante originais ao jogador. Você pode escolher entre 26 times dos Estados Unidos, disputar contra o computador ou tirar um racha contra um amigo. Há ainda o campeonato regular ou a melhor de 7. Pegue seus patins e divirta-se.

# Stanley Cup



Para honrar a tradição, muitas faltas acontecem



Quando você derrota no jogo, é possível obter o replay instantaneamente



ONCA: seja o mais rápido que puder nas disputas de posse de "puck". Isso pode representar a sua vitória

NHL STANLEY  
CUP  
SNES

3.3

NINTENDO

8 Mega - + 20 Fases

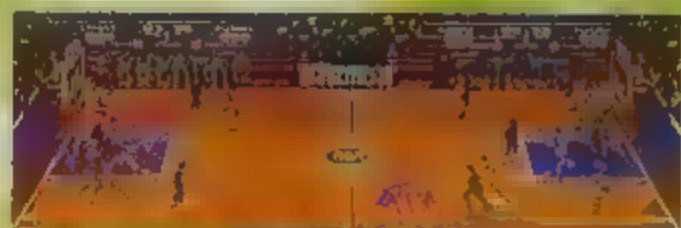
8 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria

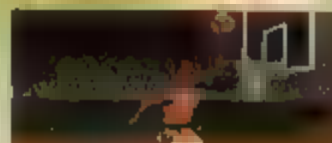


## O MAIS LEGÍTIMO NBA

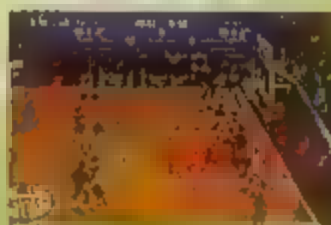
**A** bola ainda em alta, Tecmo, no pé ou na mão. A Tecmo, fabricante de jogos que destaca por seus títulos na área esportes, lança **NBA Basketball**, com requintadas de realismo. Você pode optar pelo All Star Game ou mandar ver na "regular season", o campeonato da NBA. Depois é só arrebentar com anterradas animais de um Pippen. Melhor é difícil!



Nesse modo de quadra inteira você percebe que o jogo procura ser realista, com a velocidade do Lakers



Sempre que você faz uma jogada espetacular, aparece uma Demo para comemorar



Se quiser, mesmo durante o jogo, há a opção de fazer a bola tanto 3 pontos e aproveitar o rebote



ONCA: se você quiser, mesmo durante o jogo, há a opção de fazer a bola tanto 3 pontos e aproveitar o rebote

NBA  
BASKETBALL  
MEGA

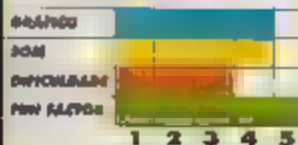
4.0

TECMO

8 Mega - 82 Fases

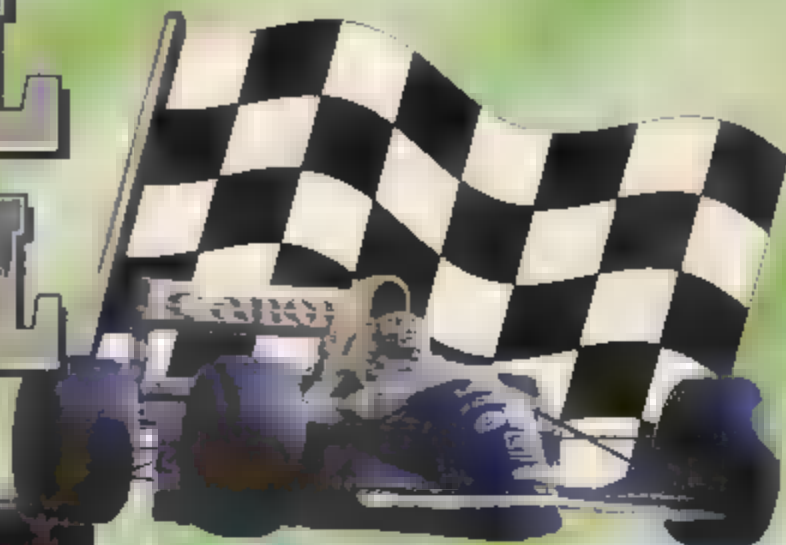
8 Jogadores Simultâneos

Esporte - Bateria



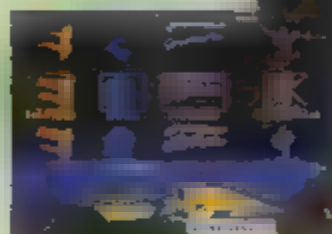


# NIGEL MANSELL

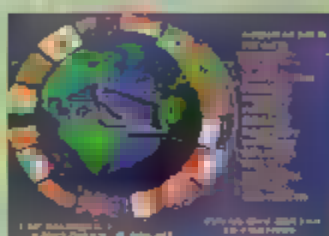


## O MELHOR JOGO DA F-1

O **Mansell** parece não estar satisfeito com o sucesso na Indy e continua arrasando no circo da F-1, pelo menos nos videogames. Depois do **Williams** obtido no **Super Nes**, **Nigel Mansell Championship Challenge** aparece afinal na versão para Mega Drive. O jogo é quase o mesmo, com ligeiras mudanças devido a diferença entre os consoles. Para Mega falta cor e sobra velocidade. A jogabilidade é nota 10. Você adequa seu carro (ajustando relação de marchas, pneus, aerofólio) a uma das 16 pistas que compõe o campeonato. As corridas acontecem sob o sol, com céu nublado ou debaixo de chuva, para um verdadeiro campeão não tem tempo ruim.



Esqueça a configuração recomendada pelo jogo. Esta é a mais eficiente.

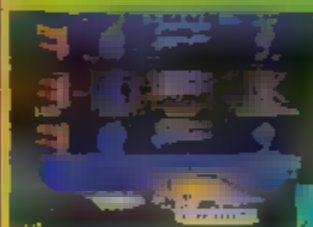


Uma estratégia que segue o roteiro da Fórmula 1.



Se estiver de frente para o sol, as rodas são esquentadas.

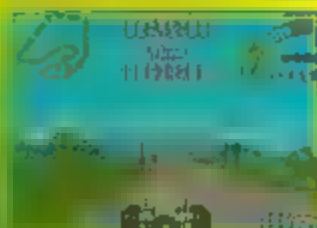
## 4 DICAS PARA O GP BRASIL



Esqueça a configuração recomendada pelo jogo. Esta é a mais eficiente.



Fazer essa curva sem o freio, só depois do ponto de partida.



Quanto menos acionar o freio mais embalo você pode adquirir e chegar a uma espantosa velocidade final.

Não desperdice as chances do trecho final do percurso para chegar a esse tempo.



Quando estiver chegando perto do fim, uma seta vermelha indica a velocidade.



O jogo **Mansell** é o melhor do seu gênero para o Mega Drive.



DICA: para conseguir cruzar a linha de chegada, não bata muito e poupe seus pneus ao máximo.

**4.0**

**MEGA**

**GAMETEK**

8 Mega - 16 Fases

1 Jogador

Corrida - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

1 2 3 4 5



# MORTAL KOMBAT



Por **Baby Betinho**

Aqui, na nova **Supergamepower**, o negócio é sério. É a minha seção Golpe Final a garotada que não ~~tema~~ ~~tem~~ achar o que há de mais quente nos jogos de luta. Nesta edição temos combinações especiais de **Mortal Kombat** para arcade, SNes e Mega Drive. Prepare os punhos e basta lá vista!



## SCORPION

### DOIS PRA CÁ UM PRA LÁ (VALSA DE SCORPION)



Seja cavalheiro: ~~invista~~ seu parceiro com um arpão



Quando ele se aproximar mostra afeição com 2 socos altos



Mostre persistência e repita a gentileza com outro arpão



Para não perder o passo, finalize a contradança com um uppercut

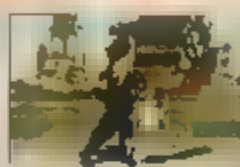
### SCORPION - ASCENDENTE NA LUA



A carta astrológica indica um dia positivo para 2 socos altos



No amor, não seja bonzinho: acerte logo uma rasteira



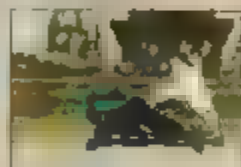
As vezes a melhor ~~maneira~~ "carta" ~~maneira~~ para longe: dê um upper



Para atingir a paz interior, complete com um voadora

## SUB ZERO

### URV (OU O KOMBO DO ECONOMISTA)



Primeiro trate de dar uma rasteira nos especuladores



Um uppercut é a mais eficaz para sabotadores



Num bom plano econômico não poderia faltar o congelamento



E, como penas todo economista que se preze, dê um jeito no salário

### KOMBO DE FADAS



Era uma vez um estranho ninja com a estranha mania de dar 2 socos altos



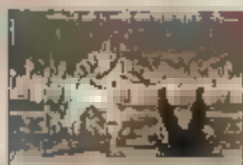
Não satisfeito, aplicava um slide para viver feliz para sempre



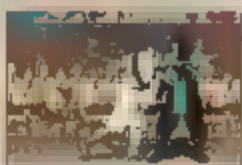


# KANO

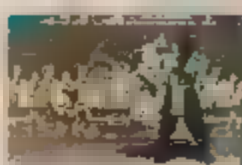
## KOMBO DO ENKANADOR



Desperdiçuse o adversário do sofá com uma rasteira bem dada



Para desentupir as ideias do sujeito, dê um soco médio tipo conserta TV



Para desentupir de vez, mande uma bolinha rotaroter



## KANO VAI ÀS COMPRAS



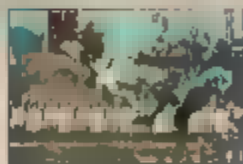
A pechincha faz parte do dia a dia desse consumidor: uma voadora seguida de soco para sensibilizar o vendedor



Quando o comerciante não entende os apelos de Kano, este é mais rápido e dá a facada primeiro

# RAYDEN

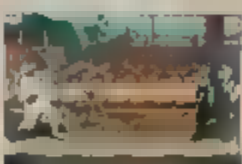
## TERAPIA DE CHOQUE



Rayden e um sujeito radical: usa voadora para acabar com conflitos

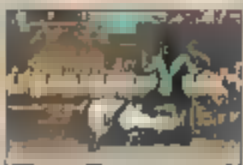


Certos casos acabam merecendo a dureza de um torpedo



Mas sua proficiência predileta é um bom tratamento de choque

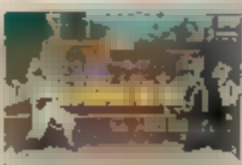
## TERAPIA DE CHOQUE 2 - A MISSÃO



Para eliminar desajustes de uma vez Raiden aconselha uma rasteira



As vezes é preciso tirar os pés do chão com o sempre eficiente upper



E, para cair na real, o remédio é o velho e bom choque 220 V

# SONYA

## ONDA DE AZAR



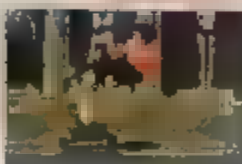
Certas mulheres podem arrasar a vida de um homem numa onda



Eles são capazes de ficar de ponta cabeça para conseguir o que querem

# CAGE

## KEIJO PARMESÃO



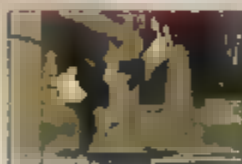
Contra o chiulé de um parmesão é melhor se defender rápido



Depois, trate de ralar o sujeito com um poderoso upper

# LIU KANG

## PÉ PRA TODA OBRA



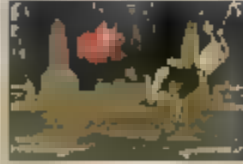
Uma joelhada manda o cara pro ar



Faça o adversário engolir fogo



A voadora manda o cara pro chão



E dê uma de bombeiro com o flying kick





Por **Baby Botinho**

Grande título!

Arrisco afirmar que é o melhor lançamento da estação para o Master System. De certa maneira, **Masters of Combat** é mais completo que a própria versão **Mortal Kombat**, Fighting game rápido, com movimentação de tela fluente e sem apresentar problemas de sprite. São quatro lutadores, cada qual com sua técnica de luta. Os golpes especiais variam de seis (Hayate) a três (Wing Berger). Há um equilíbrio correto entre eles. Todos possuem magias diferentes, com movimentos fatais que tiram grande parte da energia do oponente. O controle é simples, o que facilita o acionamento dos golpes. Não falta absolutamente nada! Até os bonus stages (quebrar tratores) são legais. Recomendo e assino embaixo. A história passa na primeira década do século XXI. O proleto de uma cidadezinha do interior de New Jersey organiza um torneio entre os melhores lutadores do mundo. Hayate, Gonzales, Highvolt Man e Wingberger lutam até a morte na disputa de um prêmio espetacular. O que será que espera o vencedor?



## BÔNUS



Apesar de ser para 8 bits, o jogo não esqueceu de incluir fases bônus. Destrua o trator

Apesar de ter apenas um botão de ataque, diferentes variações são possíveis com o uso do direcional



Wing Berger (de verde) é um fiel discípulo de Dhalsim

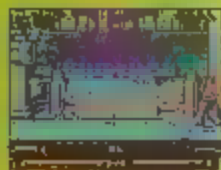


DICA: enfrente magias altas agachado e contra-ataque

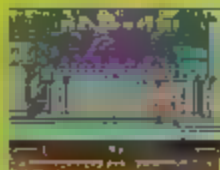


# GOLPES DE MASTERS

## HAYATE



Shinken  
Nível 1 - 1



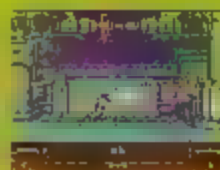
Chikara  
Nível 1 - 1



Jishu  
Nível 1 - 1

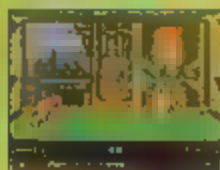


Shinken  
Nível 1 - 1



FATAL - 3 segundos de dano  
Nível 1 - 1

## GONZALEZ



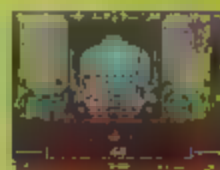
Defesa de Jogo  
Nível 1 - 1



Defesa de Jogo  
Nível 1 - 1

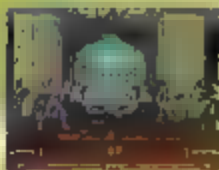


Defesa de Jogo  
Nível 1 - 1

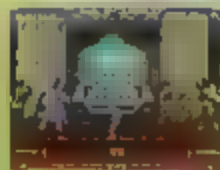


Defesa de Jogo  
Nível 1 - 1

## HIGHVOLT MAN



Bola de Fogo  
Nível 1 - 1



Bola de Fogo  
Nível 1 - 1

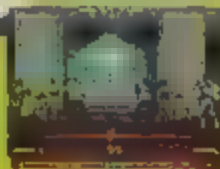


Bola de Fogo  
Nível 1 - 1

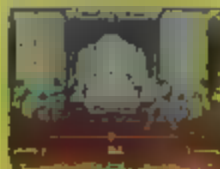


Bola de Fogo  
Nível 1 - 1

## WING BERGER



Paralisação  
Nível 1 - 1



Paralisação  
Nível 1 - 1



FATAL - 3 segundos de dano  
Nível 1 - 1

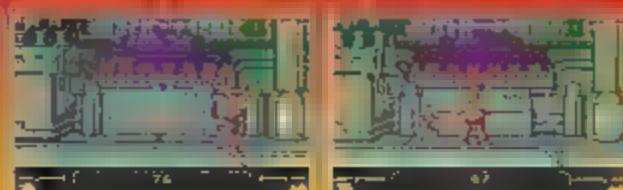


Veja o mapa e o personagem



Mesmos personagens? No problem!

## COMANDOS GERAI



Botão 1 - ataque (usado com o direcional obtém-se varios golpes)  
Botão 2 - pula (se colocar para os lados, obtém-se uma corrida nas diagonais inferiores, corrida agachado)  
Durante o salto e no canto da tela, 2 - impulso na parede (somente Hayate e HighVolt)

De perto, coloque Frente ou 1 -

## MASTERS OF COMBAT MASTER

3.8

TOY

2 Mega - N/D

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

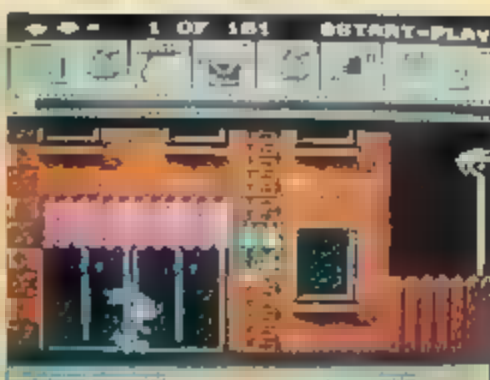
BRANCO					
SOM					
DIFICILIDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

NES

TINYTOON



Caamity Coyote persegue Little Beeper no cenário do Velho Oeste. Apenas uma das opções que o cart possui



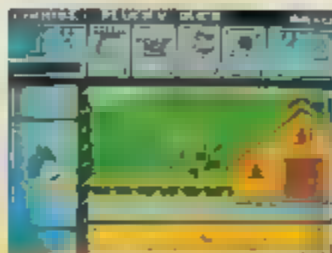
Buster Bunny e Furrball aparecem das suas na cidade. O limite de cada cartoon são mais de 4000 frames ou 8 minutos de duração



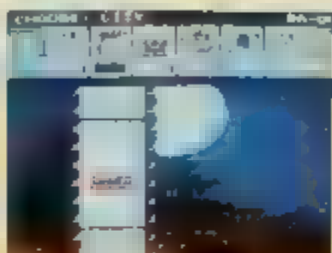
Por Marcelo Kamikaze

### Cartoon Workshop

é a sua grande oportunidade de se consagrar como diretor de animação. A Konami assina esse jogo que você escolhe os cenários, o elenco, a movimentação em tela e pode adicionar efeitos especiais/sonoros, textos, trilha musical e abracadabra: um desenho digno da Hanna Barbera! As más línguas chegam a dizer que o próprio Spielberg começou dessa maneira. Para imortalizar sua obra-prima é recomendável a gravação da história no videocassete. É de fácil compreensão. Além disso, vem acompanhado de um supermanual que explica tudo, tintim por tintim, os controles. Funciona



(1) ATOR 1: neste ícone, você escolhe 1 entre os 5 stores e seus movimentos



(2) CENÁRIO: faroeste, um castelo mal-assombrado são alguns dos cenários e sua disposição



(3) ENTIDADE DE TEXTO: opte entre frases que o jogo oferece ou edite seu próprio texto



(4) MESA DE EDIÇÃO: aqui você determina como vai se mover a ação de sua animação



(5) MESA DE SOM: existem três tipos de som e sua música e FX ou efeitos



(6) ATOR 2: são 3 opções para a escolha do coadjuvante. O jogo não permite usar o mesmo personagem

WORKSHOP  
NES

4.0

KONAMI

2 Mega - N/D

1 Jogador

Educativo -

GRÁFICO

SOM

DIFÍCULDADE

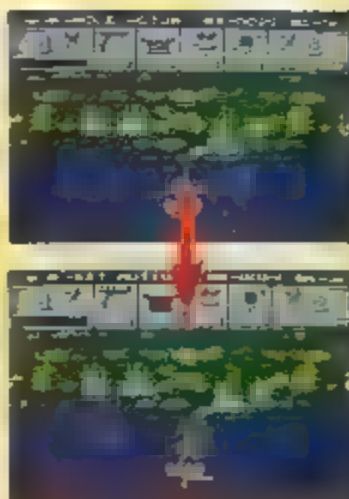
PLAY FACTOR

1 2 3 4 5





uma [ ] de edição, com [ ] ferramentas disponíveis: duas para escolha de personagens, [ ] para trilha sonora, uma para cenários, gerador de caracteres (ou editor [ ] texto) e a câmara. No elenco, os astros [ ] Tiny Toon - Buster Bunny, Pluck Duck, Little Bepper Babs, Fuzzball e Callamity Coyote. O inimigo é o já internacional Montana Max. As animações podem chegar até a 8 minutos de duração. Luzes, câmara, ação! Breve nas melhores telas da cidade. Já na sua locadora.



Próximo, veste o personagem o ponto de partida do personagem na tela. Em seguida, define o movimento e a direção e por fim dada por Pitch, Yaw



## A HORA DA IMAGINAÇÃO



Buster Bunny desce as escadas da universidade.



Alcuni Duci ne raffresca con piano  
cassero...



Colony Coyote testando sua última invenção no ar.



Fluck Duck corta os céus. Agora é a sua vez. Crie sua história!

# N B N

**HORÁRIO DE ATENDIMENTO**  
DAS 08h às 17:30

- MOUNTAIN BIKES
  - ★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
  - ★ **BRINQUEDOS**
  - ★ **BRINQUEDOS**
  - ★ VIDEOS
  - ★ SOM
- PEÇA NOSSA TABELA**

**VOCE  
COMPRA,  
VOCE**

**TEL/FAX:**  
**(0152) 33.9715**

**SUPER NINTENDO SEGA MD - CD**  
**ENVIAMOS VIA SEDEX**

总页数: 54 页

<p> <b>Revenue</b>  <b>Costs</b>  <b>Profit</b>  <b>Total</b> </p>	<p> <b>Revenue</b>  <b>Costs</b>  <b>Profit</b>  <b>Total</b> </p>
--	--

TEO PALASINO 12 471

Dr. J. H. Lee  
Mr. J. H. Lee, Jr.  
Mr. J. H. Lee, Sr.  
Mr. J. H. Lee, Jr.

RESEARCH ARTICLE

Aardvark  
Alligator  
Alouatta  
American Fighting  
Barn Owl  
Barramundi & Double Dragon  
Beaver  
Big Horn Buffalo  
Blue Jay  
Chimpanzee  
Cobra  
Common Raven  
Crow

De: [Björn Högl](#)

[illegible]

1995

**Top Greeting**  
**Tuesday, 4/7/86**  
**You Murgo**  
**The P-Slope (HNG)**  
**Top Case**  
**Team or Jerry**  
**Tomorrow's 9 AM/noon**  
**Time Slip**  
**Review of C/C**  
**Review Message**  
**Working**

## NAME: JAMISON OWEN

Art of Designing  
 Thesis  
 Drawing Book II  
 Paper Cover  
 Condition:

5504 02/01/00 09:00 10 000

[illegible]

Stage of Page II	PLASTIMODEUM
Scum Spungon	INTL TAMPAL

Tony, Tony  
F&M F, 2yr time history:  
Coke Cup Bunkie  
Pike Saxon  
Saxton II  
Steel Pipes + Charouse Edo  
Joe Sam & Ken II  
The Simpsons Bart Highmore  
Vince Rossi  
Zomba

SEGA CD OVERLAYS

## AEROMODELING &amp; CONTROL

Richard Jero Wall	Fulda Attack 4 AM
Mac Doc Mac Cree	7:45pm Connect to PM

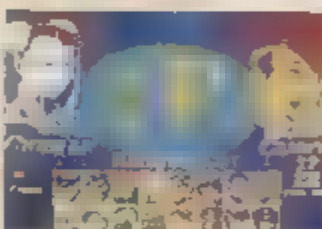


Por **Baby Batinho**

Capcom continua a todo vapor. Mas **Super Street Fighter II** é uma versão saindo do forno. A máquina será sensação da AOU Show, feira arcade do Japão. São 4 as mudanças básicas:

1- A velocidade **acelerou** para o nível de **SF II Turbo**. Quando surgiu **SSF II** muitos reclamaram da velocidade, que voltou à época da **Champion Edition**. Parece que o pessoal **acostumou** com a velocidade Turbo.

2- Foi criada a **Super Combo Gauge**, um medidor que **enche** quando se empregam golpes especiais (não é preciso acertar, basta usar), e quando o medidor **acende** (a palavra **SUPER** **acender**), digite o comando



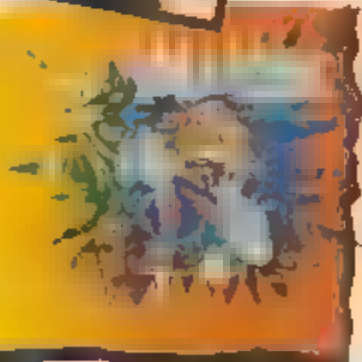
Os 16 personagens estão de volta na nova versão. Será que esse rumo é o real, ou a alguma surpresa para os fighters?

A velocidade **acelerou** ao nível da versão Turbo. Portanto, tome cuidado. Qualquer vacilo pode significar uma vergonhosa derrota.



Segundo **GamePro** há surpresa. Gouki Long, novo lutador.

O Super Combo de **Li** é o **Sen Retsu Kyaku**. São chutes múltiplos **deixam** um rastro de sombras na **arena**.



Fei Long pode desferir o **Rekka Shinken**, muito superior que seu golpe especial, o **Rekka Ken**.

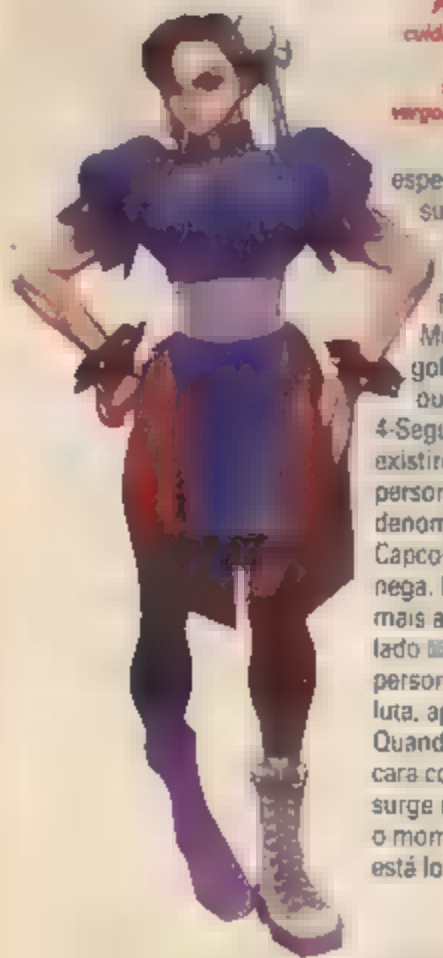


específico e desferir uma super golpe capaz **de** devastar o oponente.

3- Os 16 personagens ficaram **mais** fortes.

Muitos ganharam golpes novos, especiais ou não.

4- Segundo a **GamePro**, existia **um** personagem secreto denominado Gouki Long. **Capcom** nem confirma **isso**. Resta esperar. E há mais alguns detalhes. Ao lado **do** nome **dos** personagens, nas cenas de luta, aparecem **seus** rostos. Quando **um** derrota **um** cara com **um** golpe especial surge um flash **que** destaca o momento. **E**, a streetmania está longe de acabar.







A maior mudança da nova versão são os Super Combos. Todos golpes devastadores capazes de reverter qualquer situação. Basta ficar de olho na nova barra de energia, que aumenta com os golpes especiais.

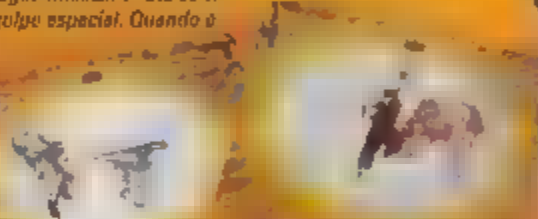


...conforme você pode ver em laranja, na parte inferior esquerda da tela. Outra novidade são as caras dos personagens, que surgem ao lado dos nomes na tela.

## LUZES NA PANCADA

Outra mudança da Capcom é esse flash que aparece sempre que um dos lutadores consegue finalizar a luta com um golpe especial. Quando o

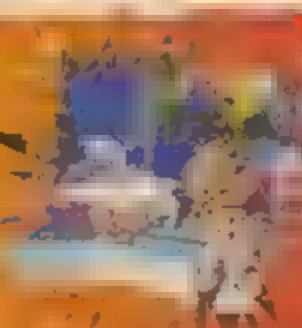
você o autor da proeza, tudo é legal. Caso contrário é puro veneno.



O Super Combo de Balrog é uma versão envenenada do Izuna Drop. Verdadeiro abraço de tamanduá. Em pleno ar!



O voo sumô de Honda, que já era poderoso se tornou fulminante. E melhor sair da frente, senão...

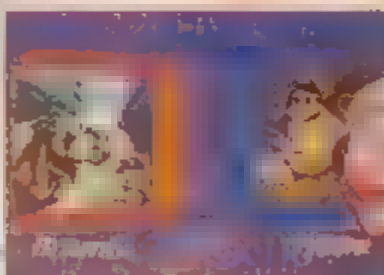


## OS GOLPES: MAIS E MELHORES

Os golpes de todos os personagens sofreram mudanças. O objetivo da Capcom é o de sempre, promover maior equilíbrio entre os lutadores. Alguns foram premiados com melhorias, outros com golpes normais e há até aqueles que ganharam golpes especiais.



Yoga Bst, novo super, é de Oniálm é uma brasa, mais!



Aqui, mais: também foi recriado. A Capcom apostou alto nos detalhes e espera colher frutos com isso.

SUPER STREET FIGHTER II X  
ARCADE

4.8

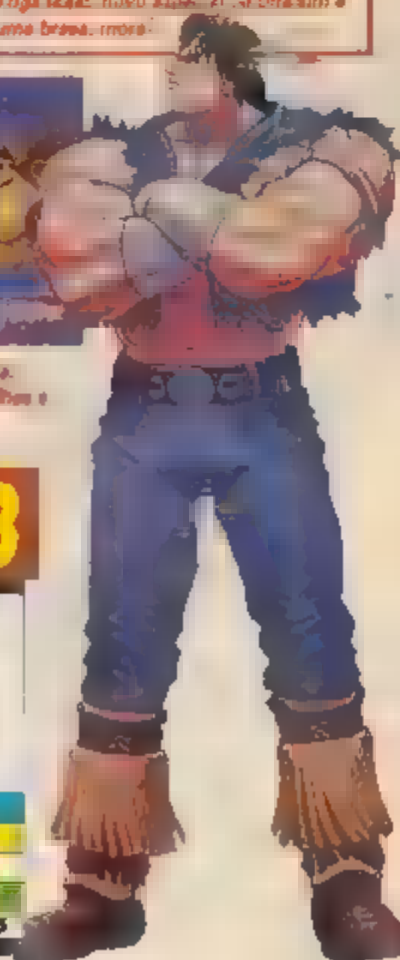
CAPCOM

N/D - 16 Fases

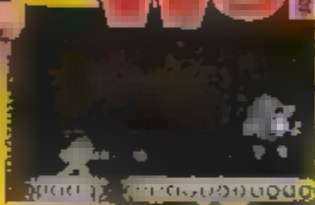
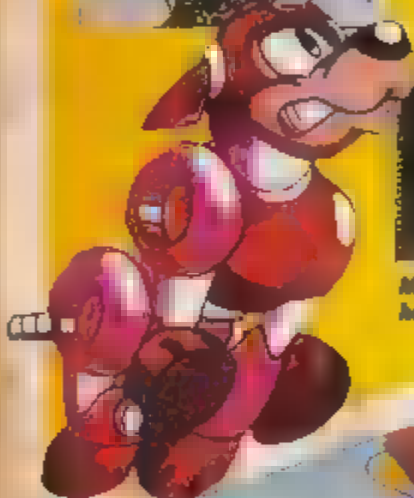
2 Jogadores Simultâneos

Luta: Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
PLAY FACTOR					
	1	2	3	4	5



Os robôs de Dr. Willy estão atrás de Mega Man. O Dr. Light criou uma máquina que produz itens de força para o herói. ■ matéria-prima deles, ■ Chips, devem ser colhidos e levados ao laboratório. 3 amigos o ajudam: Rush, Protoman e Flip Top. Side scrolling de primeira!



Muito trabalho para o herói

MEGA MAN  
WORLD 4  
G BOY

3.8

CAPCOM

4 Mega - 12 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



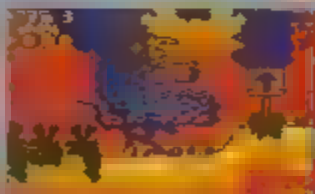
As luzes acendem e apagam

G  
A  
M  
E  
B  
O  
Y



G  
A  
M  
E  
G  
E  
A  
R

Você é o Papaléguas ■ tem que escapar de Wile E. Coyote. Correndo (voando) contra o tempo pelo deserto side-scrolling, você encontra todo o tipo de obstáculos. Há estrelas que aumentam a duração da fase e a comida para passáros que rasgata e seu nível de energia. Os gráficos são ótimos.



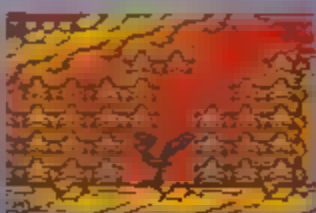
O coyote faz várias aparições de surpresa



Um mapinha para você não se perder na longa jornada



O deserto não tem o mesmo



Muito velocidade

DESERT  
SPEEDTRAP  
G GEAR

3.3

SEGA

2 Mega - 12 Fases

1 Jogador

Ação - Continuo

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



# SUPER GP DICAS

Os melhores segredos,  
passwords, estratégias, manhas  
e macetes do universo

SNES

## ACTRAISER

38 VIDAS

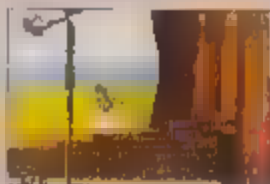


Use a password MFMJ TVSY FVPX. Ela lhe dará 38 vidas. É um artifício mais necessário já que no último estágio você enfrenta todos os chefes do jogo.

MEGA

## ALADDIN

COMECE DE ONDE



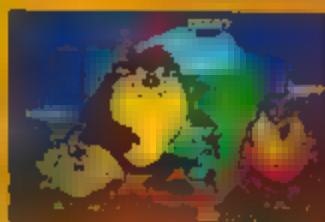
Pause e use a sequência que lembra o abracadabra: ABBA, ABBA. Sacou?

### MODO DEBUG

Durante a exibição da tela título, pressione o código: A e C quatro vezes, B quatro vezes.

TAZMANIA

3 DICAS DO DIABO



Aperte A, B, C e Start no controle 2. Faça o mesmo no controle 1. No decorrer da ação, pause, aperte B e despausa, para adquirir a invencibilidade. Pause novamente e aperte C. Escolha a sua fase entre os números 0 a 18. Aperte A, B e C simultaneamente e passe para a fase seguinte.



MEGA

## SEALING

PASSE DE FASE



Para passar direto pelas fases, pause durante o jogo, aperte ABC ao mesmo tempo. Para unir mais facilmente, segure o Start + ABC.

MEGA

## TURTLES

GOLPES SECRETOS



Estão aí os golpes secretos do Turtles, direto da Cia. Para acioná-los basta fazer os comandos abaixo enquanto sua energia estiver abaixando piscando.

Personagem	Comando	Dano
Leonardo	←→↓↘ + C	50%
Michelangelo	→←↘↓ + C	50%
Donatello	→←↙↓ + C	50%
Raphael	←→↓↙ + C	50%
Casey Jones	→←→ + C (perto)	35%
Ray Fillet	←→↓↘ + C	50%
April O'Neil	←↘↓↙ + C (perto)	35%
Sisyphus	←→↓↘ + C	50%

Estes golpes são válidos quando seu personagem está à esquerda



# SUPER GP DICAS

## NBA

### SUPER DEFESA

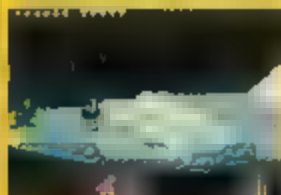


Na tela "Tonight's Match Up", aperte 5 vezes qualquer botão. No 5º toque, continue pressionando e segure o botão até a tela sumir. Quando o jogo começar, sua defesa estará "impossível"!

## PARS

### D. DRAGONS

5



Escolha o seu personagem. Segure ↑, A e B, e o tempo. Pressione Start para finalmente começar com cinco vidas.

## SUPER EMPIRE

### TODAS AS PASSWORDS



#### Fase 1

Easy: WDWDWB  
Brave: TCCPSJ  
Jedi: PHPSMN

#### Fase 2

Easy: CSPTN  
Brave: SSFJNP  
Jedi: CDTLFA

#### Fase 3

Easy: NSRSCL  
Brave: NLBUJF  
Jedi: M

#### Fase 4

Easy: WFBUTB  
Brave: JRVNPL  
Jedi: THNTR

#### Fase 5

Easy: BRDHL  
Brave: DGBDPL  
Jedi: LOYSCH

#### Fase 6

Easy: HMGPSJ  
Brave: RCNJJMF  
Jedi: GOTVDO

#### Fase 7

Easy: LDGLTJ

#### Brave: JAGRTD

Jedi: JAGRTD

#### Fase 8

Easy: LUFBC  
Brave: MCBNMR  
Jedi: SC

#### Fase 9

Easy: WLJWDV  
Brave: NDPPL  
Jedi: NDPPL

#### Fase 10

Easy: WBBWHRV  
Brave: GTLCP  
Jedi: RBHNE

#### Fase 11

Easy: KCCGSP  
Brave: KCCGSP  
Jedi: KCCGSP

#### Fase 12

Easy: KCCGSP  
Brave: KCCGSP  
Jedi: KCCGSP

#### Fase 13

Easy: GJBHNF  
Brave: GJBHNF  
Jedi: GJBHNF

#### Jedi: JAGRTD

Jedi: JAGRTD

#### Fase 14

Easy: DLPMMO  
Brave: DLPMMO  
Jedi: OBTXX

#### Fase 15

Easy: GPNMG  
Brave: GPNMG  
Jedi: ZGLKDY

#### Fase 16

Easy: NGMSJB  
Brave: NGMSJB  
Jedi: WDOXC

#### Fase 17

Easy: RUMSWJ  
Brave: RUMSWJ  
Jedi: FGTVV

#### Fase 18

Easy: FCPDFC  
Brave: FCPDFC  
Jedi: FCPDFC

#### Fase 19

Easy: SWPMSS  
Brave: SWPMSS  
Jedi: 1NHUSK

## CLIFFRANGER

### COMECE COM VIDAS

Aguarde a tela título aparecer. No controle 2, pressione: C, B, A, ↑↓←→ e Start. Você irá diretamente para o cenário snowboard race. Para conquistar as 99 vidas, basta retornar para a tela título e, no controle 2, pressionar a sequência: ↑→, C, B o A.

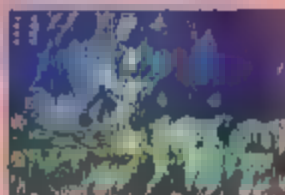
## BOMBER RAID

### MACETE DE

Use o esquadrão 2 nos níveis 1 e 2, o esquadrão 1 nos níveis 3 e 4. E no nível 5 empregue os dois

## ECCO THE DOLPHIN

### DEBUG MODE



Em Ecco The Dolphin há um Menu Debug escondido. Comece o jogo normalmente e pause quando Ecco estiver olhando para você. Pressione →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Um menu chamado "The Dolphin" irá aparecer. Sirva-se a vontade!





3DO

**CRASH 'N BURN****GRANA**

Quer começar com dolotas? Antes da Tournament Race, finalize no time Bonus. Depois, no Auto Shop, selecione Race à direita. Começando a corrida, aperte Start e selecione Quit. Deixe a máquina funcionando, mas comece o jogo novamente.

**SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE**

Aqui, o truque que tornara invencível e que possibilitará em qualquer fase do jogo. Primeiro passo é ir à tela e ativar o Sound. Dai, pressione o botão 11.

Pressione simultaneamente

os botões 1 e 2. Duas novas



opções irão surgir (Damage e Start Stage). Agora já é possível em qualquer fase a invencibilidade.

**THE REN & STIMPY SHOW****SOUND TEST**

No começo de Veediots pressione R e L e consiga ouvir todas as músicas do jogo.

MEGA

**SUPER PASSWORD**

Este código dá acesso a todas as missões, incluindo a Iron Hand e White Pegasus: WEXBJOISGITES.



- ★ COMPRA
- ★ VENDA
- ★ TROCA
- ★ LOCAÇÃO

**CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:**

**MEGA DRIVE**  
US\$ 8,00

**SUPER NES**  
US\$ 12,00

**NINTENDO**  
US\$ 6,00

**TUDO COM GARANTIA  
SOLICITE NOSSA  
LISTA DE PREÇOS**

**AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP  
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669**

# SUPER GP

MEGA

## SELEÇÃO DE FASE



Dirigindo na diagonal para cima à esquerda e aperte o botão de tiro. Com esse comando você consegue selecionar a sua fase.

MEGA

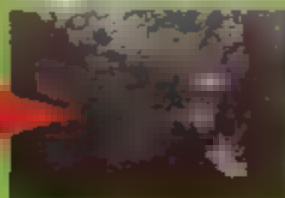
## M-1 ABRAMS BATTLE TANK

### INVENCIBILIDADE

Durante a exibição da tela de apresentação, execute a seguinte sequência: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C. Agora você se tornou invencível, não vá nos decepcionar, OK?

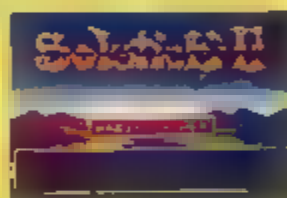
R-TYPE

## STAGE SELECT



Durante a tela de continue, aperte **10** vezes. Em seguida aperte **L** a quantidade de vezes correspondente a fase desejada e dê Start. Por exemplo, se quiser ir para a quinta fase aperte **L 5**.

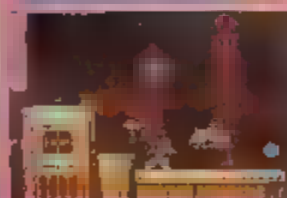
## EQUINOX



Na tela título (quando estiver escrito "press start") use a sequência: **L, L, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, R, L e R**. A tela vai mudar de cor e dessa maneira você não perderá energia quando morrer.

## MEGAMAN X

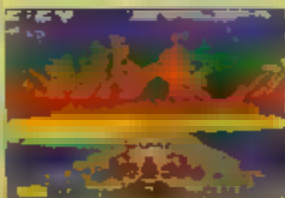
### RADOUKEN



Complete todas as power ups. Se quiser use o password 3676 4567 5148. Na fase de Armored Armadillo e antes da sala do mestre, pague a energia em cima do penhasco. De um escape e repita 5 vezes. Na 5ª vez surge uma capsula. Você pode usar o Radouken. O comando é óbvio: **↓ → ↑** tiro para soltar para a direita. O Radouken só sai com energia no máximo.

## TAZMANIA

### ONDE



Na tela título pressione select. Surge um menu de opções. Pressione os botões **10** ordem: **A, Y, A, Y, X, Y, B, A, L e 10**. Eureka, você ganhou uma opção para selecionar os estágios.

MEGA

## CASTLEVANIA

### PARA PROFISSIONAIS



Você achou o jogo muito fácil e ele não se mostra a altura de suas habilidades, não é verdade? Sem problemas, basta utilizar o famoso código da Konami (**↑↑↓↓←→↘↙** B e A). Divirta-se (ou sofra) no nível Expert.





**JAGUAR****CYBERMORPH**

Fase 1:

**1008**

Fase 2:

**1328**

Fase 3:

**1648**

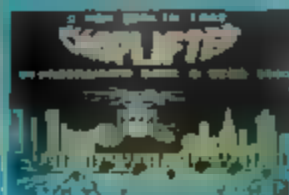
Fase 4:

**1968**

Fase 5:

**2288**

Com o código **6009** você  
 para as fases que se  
 assemelham a Saturn

**CHOP LIFTER**
**TELA ESPECIAL  
 SELEÇÃO DE FASES**


Pressione a sequência  
 ↑↓←→ durante a  
 exibição da tela título  
 para conseguir acesso a  
 uma tela especial. Repita  
 mais uma vez os  
 movimentos e encontre a  
 seleção de fase. Bico,  
 não? Agora cabe a você  
 detonar no helicóptero  
 o manjado do  
 videogame

**MIBRA****X-MEN**
**VIDA, O  
 MUTANTE E A SELEÇÃO DE**


Na tela de apresentação  
 pressione o controle 1: ↓,  
 A, C e Start. No momento  
 em que aparecer a tela de  
 Magneto, aperte Start e  
 escolha a dificuldade e o  
 número de jogadores.  
 Escolha as fases: Danger  
 Room à direita, onde  
 aparecem os personagens.  
 Pause durante o jogo e  
 preencha a vida e o poder  
 mutante

**ADESIVOS****94****R\$ 900,00****MACK COLOR**

011 541-4469

**VEJA COMO É FÁCIL.**

ENVIE CHEQUE NOMINAL À

ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.

NO VALOR CORRESPONDENTE

NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.

RUA FRANCISCO MARENGO, 339

TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313-000

SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE

SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

# SUPER GP DICAS

## PINK GOES TO HOLLYWOOD

### PULANDO DE FASE



A fase está muito difícil? Então basta pressionar os botões Start + Select e pular para a próxima fase. Essa é mais fácil do que andar para frente.

## SUPER PUTTY VIDAS INFINITAS



Para ganhar vidas a vontade nesse jogo, utilize-se desse fácil truque. Pause o jogo durante qualquer fase e digite a seguinte senha no controle 1: R, A, L, L e Y. Você logo vai perceber um sinal na tela confirmando se o truque deu certo. Agora basta aproveitar e se dar bem até o final do jogo.

## TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

### TARTARUGAS NINJAS ENVENENADAS

**TMNT - Tournament Fighters** - já era bom. Agora, graças às **Super GP Dicas**, vai ficar melhor ainda. Todas as dicas deverão ser acionadas durante a tela título e no controle 2. Caso a dica seja feita corretamente, um som característico indicará a entrada do código. Boas lutas e muitas pizzas!

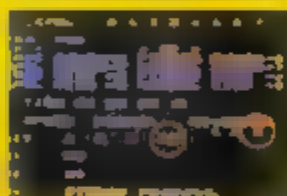


#### 10 CRÉDITOS



Para que você consiga obter os 10 créditos basta digitar: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X. No momento em que retornar a tela de opções, programe seus créditos para 10.

#### 3ª VELOCIDADE



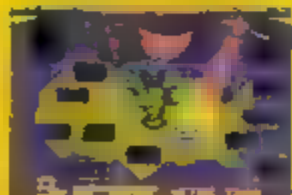
Se você está entre os apressadinhos que consideram Hi Speed 1 e 2 pura conversa de tartarugas, pressione a sequência ↑↑↓↓↔↔↔. B e A para poder acionar a velocidade Hi Speed 3. Agora é só ver se você é bom mesmo.

#### STORY MODE



Adquirir poder extra no Story Battle é mais fácil do que bater o recorde de pedaços de pizza comidos pelo Donatello: ↑↔↓↔, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Você ganhará a barra verde. Quando ela estiver cheia você poderá usar o movimento especial, mas apenas no modo Tournament.

#### CENÁRIOS EXTRAS



Para conseguir usar o cenário dos mestres basta pressionar L, R, L, R, L, R e A. Agora no VS Battle notará que existem dois cenários a mais: o de Rat King e Karai. É a dica dos mestres, cadê? Calma...

#### USE OS MESTRES



Ate a *Electronic Gaming Monthly*, que não é nenhuma **Gamepro**, andava atrás desta dica. Use X, ↑, Y, ↔, B, ↓, A.

→, X e ↑. Entre no VS Battle e detone com os chefes Rat King e Karai. Os golpes: **Rat King:** 360 - soco, dá quebra-

costela giratório. **Karai:** s. forte + c. forte - soco múltiplo no ar. S. fraco + c. fraco - agarra no ar.



**SNES**

## SOCCER KID

### O SHOW



Durante a exibição ■ tela título utilize ■ sequência ■ A, R, R, A e L. Caso a tela ■ mece a mostrar zooms significa que a dica entrou. Agora é só aproveitar e barbarizar no domínio da bola e detonar ■ adversários.

**SNES**

## BATTLE MASTER

### USE O ZENO



Em primeiro lugar entre no VS Mode. Em seguida, usando o controle 1, turbine os botões A, X, L e R. Agora é só apertar simultaneamente os botões que você acabou de turbinar.



Depois de empregar esse procedimento, ■ temível Zeno (o último chefe) irá aparecer no centro. Agora é só aproveitar e detonar e rolar.



### Golpes de Zeno:

Zeno Smasher  
→←↓↘ + soco  
Zeno Blade  
↓↘ + chute  
Atomic Phobos  
(c) ← + soco  
Meteor Crash  
←↘↓↘ + chute  
Illusion Kick  
←→← - chute

### ESCOLHA AS CORES



Na hora de determinar ■ personagens, faça-os com Start, ou B, ou L+Start ou L+B. Cada combinação vai resultar numa cor diferente.



### TURBO

Na tela título, aperte Select e escolha a velocidade.

# GAME SHOPPING

SÃO CAETANO DO SUL

**Splash**  
Video

### LOCAÇÃO ■ VENDA

MASTER SYSTEM ■ SEGA CD  
NINTENDO ■ MEGA DRIVE  
SUPER NINTENDO

AV. GOIAS 401 - 5 CAETANO  
SÃO PAULO - TEL. 744.4794



**STAR**  
game

### Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE  
• NINTENDO • MASTER SYSTEM  
• GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel. (041) 338.6818 - Curitiba - PR



**TOYS ELECTRICAL**

DE ■ E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Nintendo, Neo Geo, Phantom System. Televisores importados. ORÇAMENTO GRATUITO

HORARIO: 14h às 19h das 10:00 às 18:00 hs  
Sábados das 9:00 às 18:00 hs

SHOPPING  
ELDORADO

Av. Brodowski 3970 - 1º subsolo - Itaquera - SP  
TEL/FAX: (011) 874.0455 - Sequencial

# SUPERGAMEPOWER A REVISTA DEFINITIVA DE GAMES

No estilo de **Final Fight**, **Rushing Beat** chega ao terceiro da série. Os elementos que fizeram o sucesso dos jogos anteriores continuam presentes. Mas a originalidade não foi esquecida. Se um dos lutadores apanha demais, se enerva e se torna mais poderoso. Nos Estados Unidos, o jogo foi batizado de **Peace Keepers**. As diferenças não ficam só no nome. Os gráficos das magias são diferentes. Aqui, detonamos para você, passo a passo, a versão japonesa. Mais uma da **Super GP!**

**DETONAÇÃO**



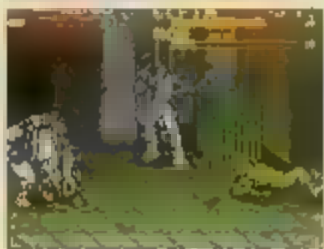
DICA: atire os inimigos sobre as nuvens e se livre das doas



DICA: destrua os barris. Dentro há uma bomba e uma caixa de munição



DICA: entre no carro e mate os inimigos. volte e destrua o carro



DICA: descole itens nos caixotes. Aqui há 2 caminhos, um para cima e um para baixo. Super foi por cima



DICA: se tiver o carro, coloque-o na caixa e encare os inimigos com ela na mão. Não deixe-a cair



DICA: aqui limpe a área



volte uma sala e desça. Você vai encontrar Norton, que é a parte do seu grupo daqui em diante



Cuidado com o cara, ele vira bicho



os mestres abuse dos ataques especiais e dos itens



Não tente agarrar o sujeito. Ele pode responder com facadas





**DICA:** não atrevesse o gordo, ele pode esmagá-lo



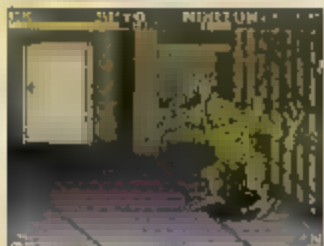
**DICA:** use o chão eletrificado para um tratamento de choque



**DICA:** quando ficar nervoso atirar o máximo de inimigos



**DICA:** as armas também podem ser arremessadas



**DICA:** não se assuste com a feiura do bicho mas não dê moleza



**DICA:** use os especiais e mande bomba se estiver apuro



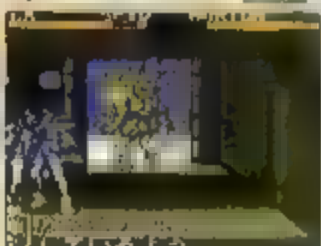
**DICA:** vasculhe tudo para não deixar passar nenhum caizote



Com uma arma na mão você poupa esforços



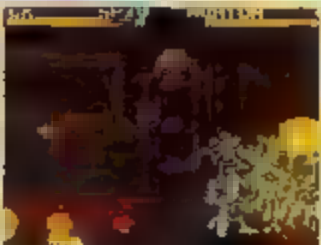
**DICA:** quando der, use arremessos especiais. Eles tiram mais pontos



Seu inimigo final aparece de vez em quando e escapa



**DICA:** abuse dos especiais para detonar os computadores em 15 s



Não se preocupe se não conseguir. O jogo ainda não acabou



**SUPER DICA:** como ganhar mais pontos sem morrer



Seu inimigo final aparece de vez em quando e escapa



**SELECIONE O SEU PERSONAGEM**



**SELECIONE O SEU PERSONAGEM**






**SELECIONE O SEU PERSONAGEM**

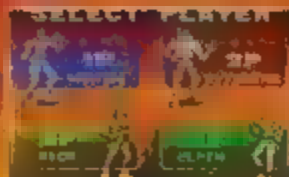


**SELECIONE O SEU PERSONAGEM**

## PAGE 5



**EM MÃOS**



70

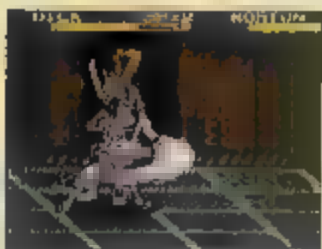




Agarre esses robôs por trás e use o arremesso especial!



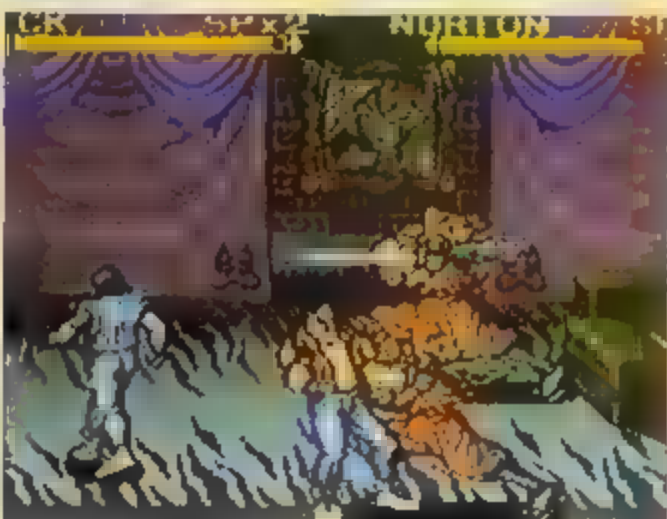
Esses caras são chatos mesmo, destrua-os o mais rápido possível!



Não pegue os ninjas de frente: vá matando pelos lados!



Coloque estes inimigos num canto e mande bale!



DICA: estes ninjas são muito velozes. Procure se movimentar e agarrá-los para dar uma sequência de golpes em seguida. É o melhor jeito!



DICA: use as magias apenas quando os dois ninjas estiverem na tela. Caso contrário, você vai queimar sua energia para matar apenas um.

## FASE 8



Muitos inimigos vão aparecer nesta subida.



DICA: não fique na mesma linha que eles para não levar bale.



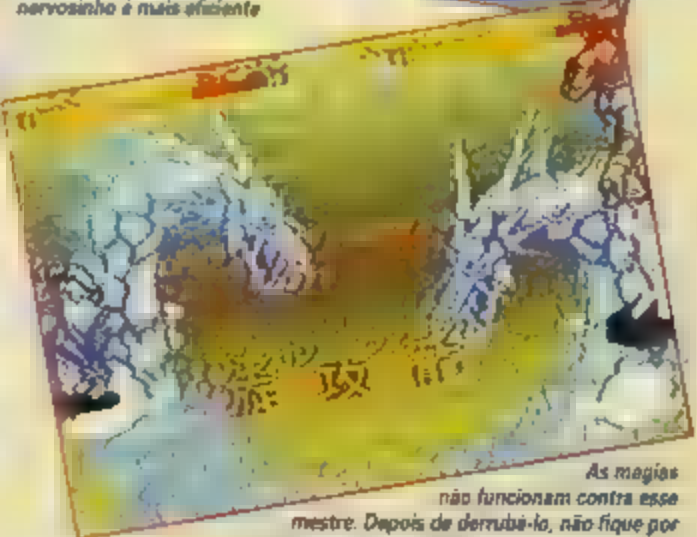
DICA: quebre o vaso e pegue os itens - eles vão ficando raros.



Se você não detonar o computador não sairá dessa sala.



DICA: prefira Dick nesse ponto. O nervosinho é mais eficiente.



As magias não funcionam contra esse mestre. Depois de derrubá-lo, não fique por perto. Contra a magia dele não existe escapatória.

Este é um clássico que começou sua carreira de sucesso no PC, em 1988. Depois disso saiu uma versão para SNES e muito mais. Se houvesse um prêmio para o jogo que conseguisse ser convertido para o maior número de consoles, ele ganharia. Para o Mega Drive, a história não sofreu grandes mudanças. Durante a viagem do sultão, o grão vizir, Jaffar, planeja tomar o poder ao se casar com a filha do manda-chuva. Impeça que o aspirante a tirano se dê bem. Será preciso usar muito raciocínio nas fases labirínticas do jogo, duelar contra guardas e praticar acrobacias e saltos alucinantes. **Super** detonou o passo a passo do jogo e dá de bandeja para



## MOVIMENTOS E COMANDOS

Para se movimentar só usam os botões de seta, além do direcional

Como se mover:  
Direcional para os  
lados



Pular: botão B +  
direcional para cima  
para saltos grandes



Passinho: botão A  
com A ativado



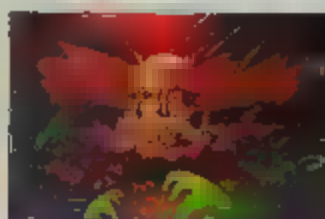
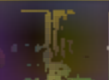
Agarrar no salto:  
aperte A depois do  
pulo



Subir/descer:  
Manter A pressionado  
para subir e descer

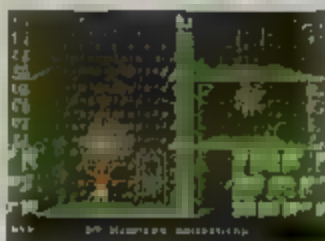


Agachar: escolha a  
seta no direcional e  
aperte para Baixo

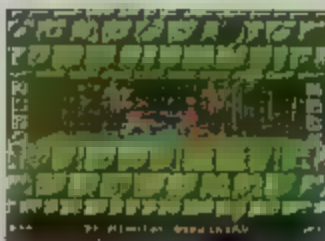


## FASE 1

Apenas uma armadilha e um guarda



Pegue a espada do lado esquerdo



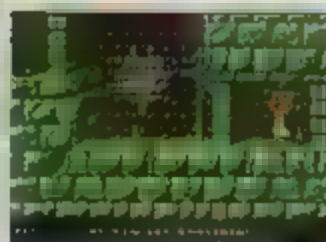
Enfrente apenas um guarda na fase

## FASE 2

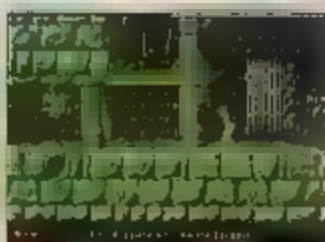
Aqui você já encontra mais desafios e terá que praticar reflexos nas lutas que se seguirão. A melhor maneira de vencer uma luta é esperar que o inimigo venha na sua direção.



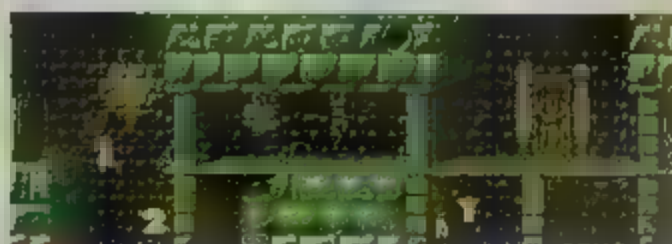
**DICA:** caso você chegue por cima, desça com cuidado para não cair sobre o guarda. Por baixo, não desvague para evitar a armadilha de espinhos



Caso sua vida esteja em perigo, deve zementar de primeira mão, a segunda marinha contém veneno - evita-a



No momento em que estiver no ponto 1, escolha o caminho de baixo. É necessário se afastar dos espinhos

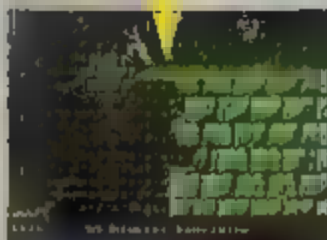
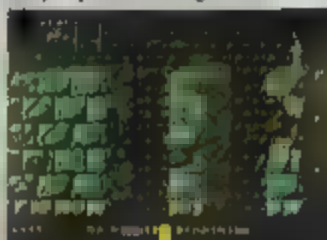


**DICA:** quando chegar ao ponto 1, escolha o caminho de baixo. Primeiro vá para a sala inferior e, em seguida, siga para a esquerda. Por esse atalho, você tem que destruir um teto falso para subir e chegar ao ponto 2. Dessa maneira você evita lutar com um dos guardas

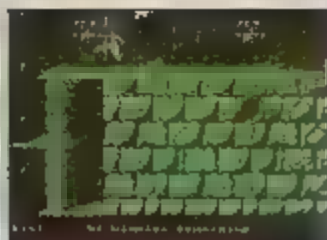


## FASE 3

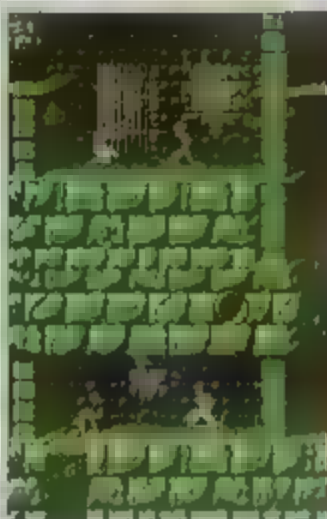
■ terceira fase não ■ guardas mas tenha cuidado com ■ guilhotina. Não esqueça o "timing".



Aperte o switch no canto superior direito e volte com toda a rapidez para conseguir executar o salto de foto seguinte e agarrar-se à plataforma antes que a porta se feche



Depois da guilhotina e chave de saída. Volte por onde veio



A caveira ressurcita na volta e só é eliminada se jogada para baixo

## FASE 5

A ■ característica ■ trecho ■ quantidade de duelos que o esperam. Não vacile e se livre logo ■ guardas.



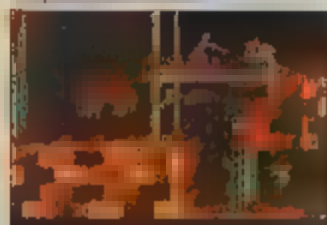
Derruba o guarda no fosso e depois suba e vá para a esquerda...



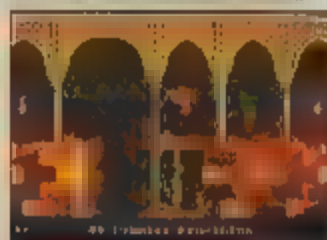
...onde a sombra vai tomar a poção que deveria ser sua



DICA: desça com cuidado e segure na plataforma inferior



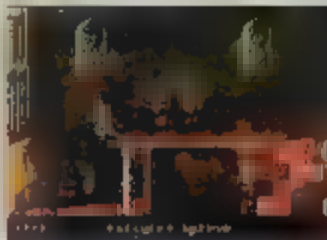
Subindo você pega energia, mas a volta dá muito trabalho. Escolha!



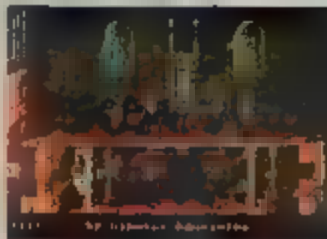
DICA: logo abaixo dessa tela há uma poção. Você vai precisar

## FASE 4

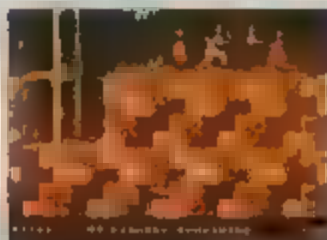
Há vários guardas esperando por você nessa estágio do jogo. Os desafio ■ aumentando.



Não perca seu tempo indo para a esquerda. Desça e siga em frente.



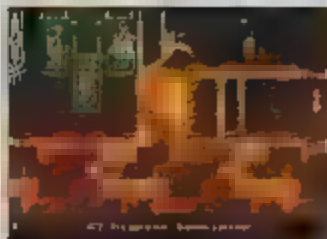
DICA: derruba o bloco para abrir a porta e pegue uma vida



Tome cuidado com a guilhotina



DICA: evite o guarda da esquerda



A sombra aparece na volta

## FASE 6

Esta fase não ■ das maiores ■ traz ■ complicações. Os problemas mais espinhosos ■ ■ encontrar ■ longo do percurso ■ ■ armadilhas ■ ■ e o guarda gordo, um adversário quase ■ difícil de ■ superado quanto Jaffar, ■ chefe ■ Prince of Persia, e último adversário de sua jornada.



Nessa ■ não se arrisque a correr, embora só apareça uma armadilha de espinhos lá cima



Pule com cuidado e não se apete



Empurre o gordão para a esquerda



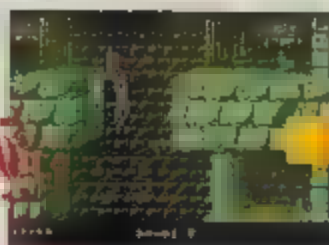
A sombra dá uma forcinha



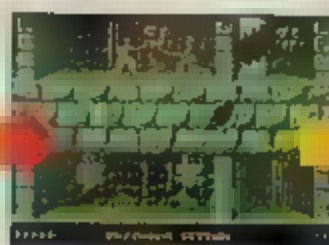
ONADO

## FASE 7

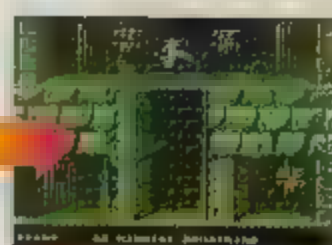
Depois de ter contado com a providencial ajuda da sombra é preciso retornar aos salões principais do castelo de Jaffar. Para isso, as maiores dificuldades serão vencidas se você analisar bem cada tela daqui para a frente. Descobrir o caminho correto passa a ser um desafio muito maior do que provar habilidade em saltos ou lutas, pois nesse ponto você já deve estar treinado



**DICA:** já começa segurando para não cair de cara



Tente empurrar o switch na direção da guilhotina



**DICA:** Pule sobre o switch falso como indicado para seguir na fase



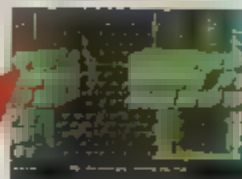
Depois desse guarda, há uma vida ali em frente e pule



Pule como na foto para não fechar a porta nem se espantar



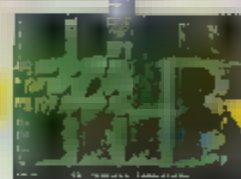
Aqui é preciso pular com impulso e se segurar em um lado



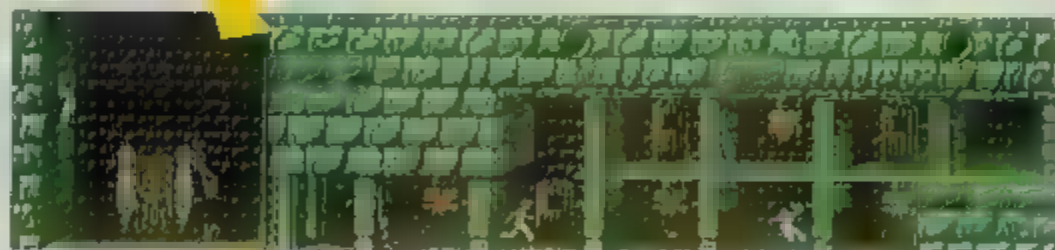
Suba o "flotter" e corra em direção ao buraco, sem temer



Pule o switch para que a porta não interrompa seu caminho

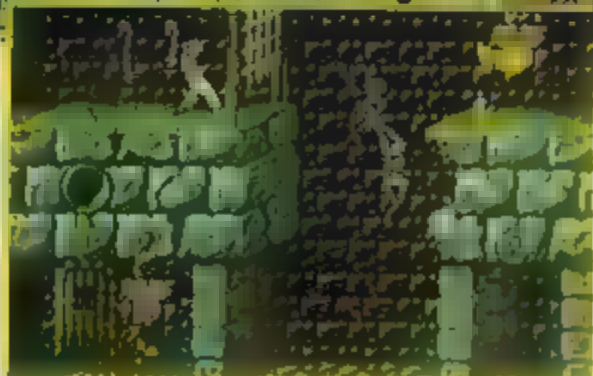
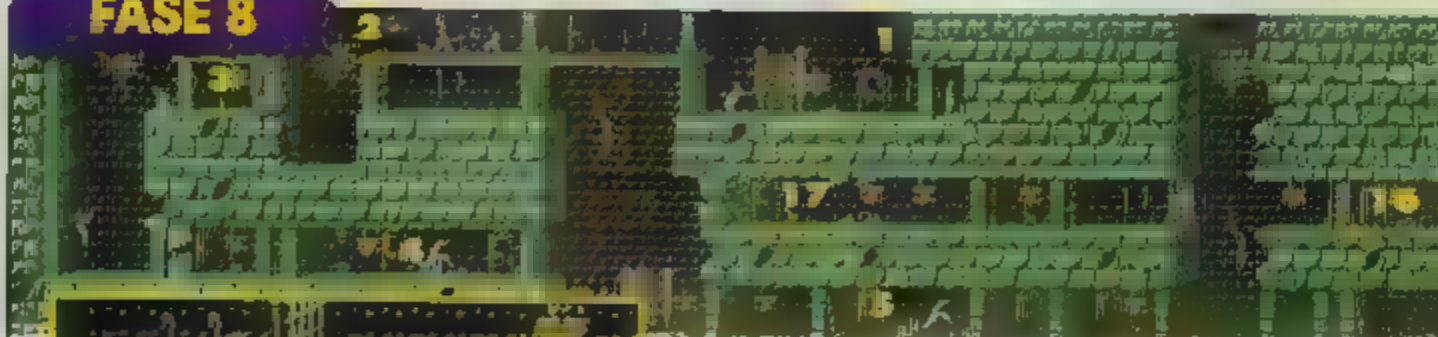


Comece a correr quando estiver perto das



**DICA:** depois de cair no lado esquerdo do mapa, pise no switch à esquerda para abrir as grades. Corra o mais rápido que puder para pegar uma vida no extremo direito do mapa. Depois de pisar no switch que abre a saída da fase, vá e volte com o botão de pulo solonado

## FASE 8



### SUPER GP PASSO A

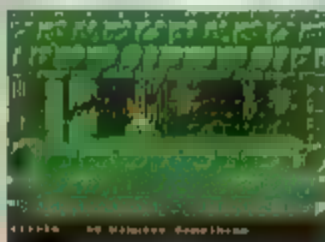
**PASSO:** Não tome a poção venenosa (1). Vá para a esquerda, suba e enfrente o guarda (2). Abra o switch e pule para chegar a poção (3). Desça, passe pela guilhotina e tome cuidado com os espelhos (4). Você achou a saída, mas não há acesso

por cima para o switch que abre a porta. Continue indo para a direita. Pule mais espelhos (5). Se você pular pouco antes do primeiro e continuar com o botão de pulo acionado chega rapidamente ao guarda (7), evitando a armadilha (6). Mas é preciso acertar o



## FASE 9

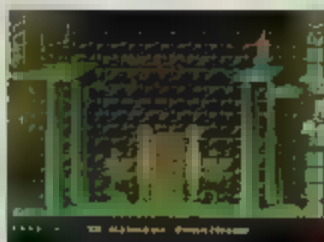
Uma das maiores fases do jogo, há um sem-número de salas com poções escondidas. Mas procurá-las pode não ser bom, porque é muito comum se perder em seus incontáveis labirintos. Parece que tudo foi planejado para **você** se distraia e esqueça o objetivo principal - o tempo.



**DICA:** abra a porta no switch à direita, e vá com cuidado para não pisar no switch de esquerda



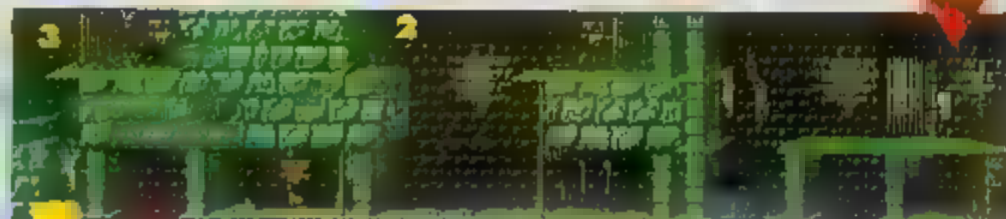
Passe pela guilhotina e depois encare mais um guarda. Ao subir pegue outra poção de energia



**DICA:** derrube o chão falso para abrir a grade à esquerda aberta



**DICA:** ao chegar a ao ponto 1, vá para a direita pelo caminho de cima. Detone o guarda e pule sobre o switch de energia superior direito. Volte sem pisar no switch perto da porta

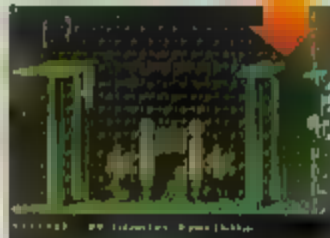


**DICA:** quando chegar no ponto 1, ignore a vide abaixo e use o caminho de cima. Pegue impulso e salte o switch do meio (2). A porta abaixo se abre. Depois com cuidado, continue para a esquerda e pule o buraco. Destrua o teto falso (3) e vá para a sala da esquerda. Pegue uma vide mais à esquerda depois no buraco que você acabou de pular e depois até a segunda sala, e do mapa abaixo



**DICA:** primeiro pise no switch da direita, depois da guilhotina para abrir a porta da esquerda, pise no outro switch e abra a porta de cima. **Atenção:** siga para a direita, pule a guilhotina e enfrente o guarda...

...mas à frente você vai encontrar a porta que deixou aberta. Depois com cuidado não dançar e continue a jornada de salvação da princesa



"timing" do primeiro salto para dar certo. Depois de matar o guarda é possível pegar a poção em 8, mas cuidado com os espetos. Pros siga para a direita e, ao chegar ao precipício, tome cuidado com o impulso que você vai tomar e pule segurando na plataforma

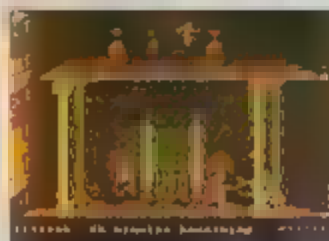
para não cair e morrer (9). Subindo, você vai encontrar outra poção de energia (10). Mate o guarda (11) e deixe-o morto sobre o switch para manter as portas em 13 e 14 abertas. Não suba (12) para **trancar** portas. Siga para a esquerda, pule perto do ponto 14 e suba

uma poção. Depois, tome impulso e pule o buraco (15). Continue em frente, passe pela guilhotina e enfrente o guarda (16). Volte **acionar** o switch da grade. Salte sobre o próximo switch **cuidado**, siga, abra a porta e pule. Cuidado com as

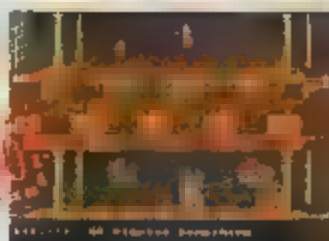
guilhotinas a seguir (17). Pise no switch para abrir a saída e volte. Um ratinho vai salvá-la e abrir a porta para você (18). Agora é moleza!

PRINCE  
PERSIA

## FASE 10



Vá para a esquerda e mate o guarda que protege a saída



Volte para a direita e mate o próximo guarda. Na tela seguinte suba o teto falso e evite a direita



Acha o teto falso e acione o switch para abrir a grade à direita

## FASE 11

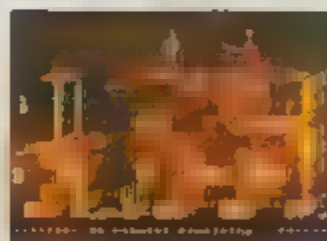
Jamais pule de altura como essa. Dêça com cuidado e poupe energia



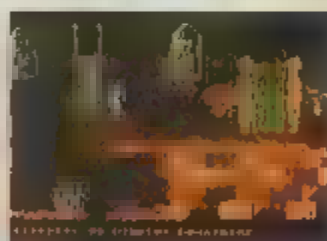
Suba e destrua o teto falso (1). Depois, vá para a esquerda e pegue a derradeira vida do jogo (2), fundamental para os desafios que se seguirão. Volte por cima, para evitar os inúmeros obstáculos das plataformas. Vá direto e reto até chegar no ponto 3...



...então dêça com cuidado para não se entetelar e perder preciosas energia. O chão falso que você acabou de trilhar se fecha. Então, vá o pouco à esquerda e solte o switch que abre a porta



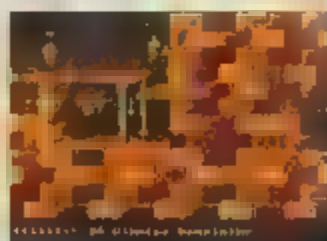
**DICA:** uma saída para enfrentar o guarda é jogá-lo no fogo. Mas não deixe que ele teze isso em você!



**DICA:** para conseguir cair nessa plataforma, tome impulso antes, senão...



Essa é o último guarda que você enfrenta no jogo. Cuidado para não morrer na praia



Depois de pisar nesse chão falso você deve pisar no switch que abre a saída



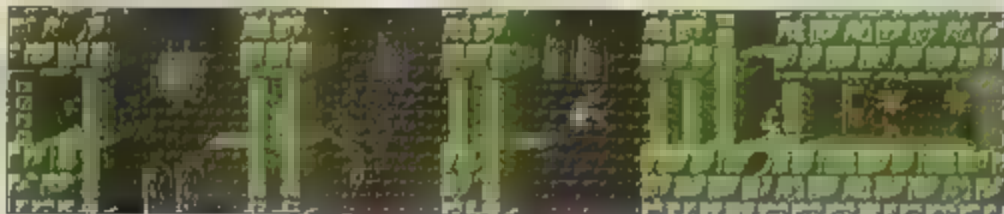


## FASE12

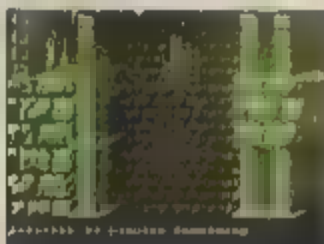
Esta é a última fase, onde seu destino o aguarda. A maior característica desse trecho são os pulos, sempre bem complicados, que você vai precisar dar. Calcule bem antes de se lançar para a

plataforma seguinte. ■  
maioria das vezes será  
preciso se segurar em  
seguida. Não há guardas ■  
■ caminho, nem poções.  
A armadilha de espetos que  
existe pode ■ facilmente

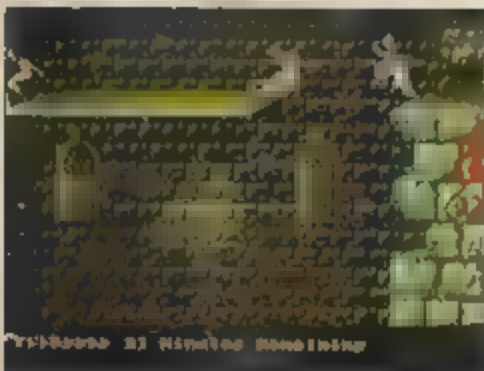
superada. **O** caminho é sempre para **uma**. Por isso, muitas vezes **uma** não está **uma** altura equivalente a **uma** telas. **O** onde qualquer vacilo pode significar um final prematuro.



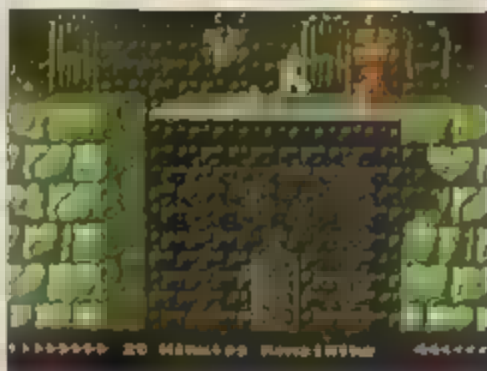
Aqui um bom exemplo de como será preciso botar seu lado sapo pra fora. Os saltos serão anormais. Ao chegar à direita, derruba o teto falso para continuar por cima.



Abre e porta (foto à esquerda) tem apenas uma função. Achar espaço para seu impulso no salto. **Abre** dos momentos mais apavorados do fogo: o encontro com a sombra (à direita). **Abre** luta contra ela, põe a direcional para baixo e luta-se a ela



A poelção indicada pela seta mostra onde seu personagem se encontra, absolutamente invisível, no canto da tela. Tome impulso e pula assim que enxergar o príncipe correndo. Nesse ponto parase não haver saída. Para ter sucesso na operação, é fundamental acertar o "timing". Caso contrário você irá terminar vários metros abaixo, caído e sem vida.



Finalmente você se vê diante de Jaffer, o mestre do jogo. Tentar enfrentá-lo num duelo é uma tarefa quase impossível. As melhores alternativas para se derrocinhar dele não ou usar o fôlego à esquerda para que ele cale enquanto você se mantém seguro ou então fazer o mesmo do outro lado, aneurralendo-o.

## PASSWORDS

[illegible][illegible]

**PRINCE OF PERSIA MEGA**

40

TENGEN

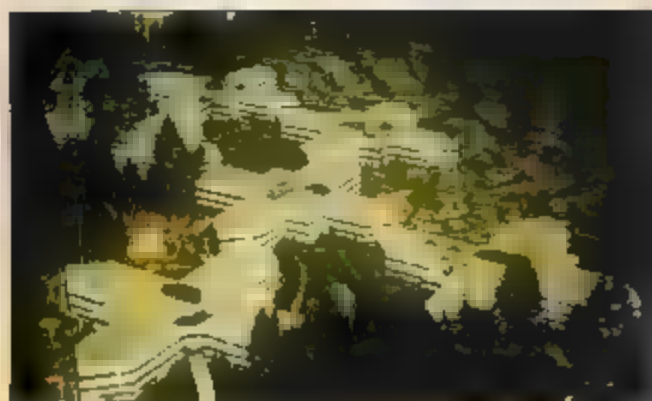
### 8 Mega - 13 Fuses

**Jogador**

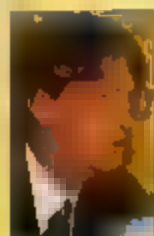
### Ação-Password

DEAPCO					
EDR					
IMPULSION					
PLAN FACTOR					
	1	2	3	4	5





## SATURN CONQUISTA NOVO ALIADO



Bill Gates, da Microsoft: videogames na pauta

Saturn, o console 32 bits da Sega, ganha o reforço de um peso pesadíssimo: ninguém mais, ninguém menos que a Microsoft. Ela é a empresa que vai desenvolver o Sistema Operacional do Saturn. Caso você ainda não saiba, a Microsoft é a maior empresa no ramo e detém a maior fatia do bolo do mercado de Sistemas Operacionais. A guerra dos Bits assume cada vez mais ares de uma briga entre duas "gigantes" da informática. Em uma das trincheiras se posiciona a Silicon Graphics (tem parceria com a Nintendo). Diante de um desafio, a Sega resolveu se

aliar com alguém a altura da Microsoft. Aparentemente, a escolha não poderia ter sido mais feliz. Basta lembrar que, dentre os produtos da Microsoft, encontram-se o MS-DOS e o MS Windows. Tem gente apostando em alguma espécie de competição entre o novo console da Sega e os computadores PC. Entre as possibilidades cogita-se do Saturn rodar jogos desenvolvidos para Dos e Windows e vice-versa. É bom ressaltar que tudo isso não passa de especulação. Mas a ideia não é de todo impossível. Em algum tempo, talvez, um modo de integração entre os sistemas existentes. Essa seria uma grande tarefa, já que o Saturn é o computador mais popular em todo o mundo.



A grande pergunta: compatibilidade entre jogos de computadores e Saturn?

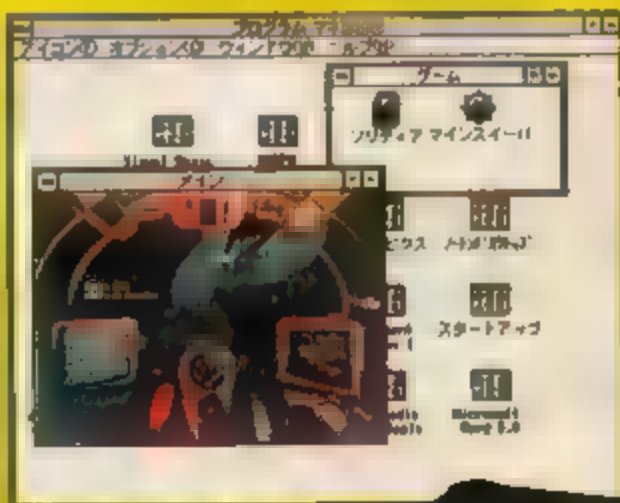
## PC agora tem placa quente e tela inteira

Está nascendo uma nova era para a Multimídia. Isso graças a uma placa recém lançada para PC, a ReelMagic. Quem leu a última **Gamepower** sabe do que estamos falando. Utilizando-se de

é que as empresas resolveram dar suporte a novo padrão. Era o impulso que faltava para ela decolar. A placa custa US\$ 100, no Brasil.



## 3DO E PC: UNIÃO ATRAVÉS DO PC CARD



A empresa 3DO está desenvolvendo um system card chamado PC Card. Esse card acoplado ao Interactive Multiplayer (o 3DO aparelho) permite uma conexão com o PC. Em suma: você poderá jogar os jogos de 3DO na tela de seu PC e ainda usar o Interactive Multiplayer como CD ROM do seu PC. E ainda é compatível com o

Windows. Seu lançamento ainda não está previsto. Segundo a empresa, também serão lançados system cards para Macintosh e Modem. Mais um motivo para adquirir um 3DO.





# PC

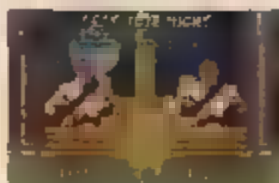
## MARTELL

### SAVING PRIVATE RYAN

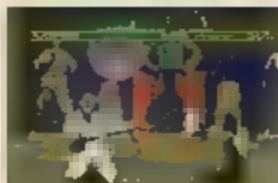
clássico da pencaçaria e violência. Os gráficos são excelentes e deixam você com água na boca e a alegria dura pouco. A não ser que você disponha de um joystick de múltiplos botões (veremos em PC) alguns golpes ficam quase impossíveis de serem aplicados. Em um 386 e jogá-lo é muito difícil. O 486 é o ideal. No final restam duas opções: investir em seu micro para melhorar a jogabilidade ou usar o dinheiro nos arcades e divertir-se com **Mortal Kombat 2**.

#### FICHA TÉCNICA

- X Micro: Intel 386
- X Hardware: PC 486
- X Sistema Operacional: Windows 3.11
- X Peças de som: Sound Blaster
- X Controles: Joystick de 5 botões
- X Gráficos e sons: VGA
- X Controles: Joystick de 5 botões



A cada três batalhas surge uma fase bônus



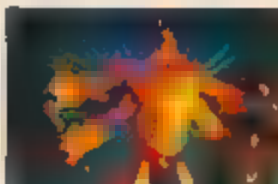
Rayden entra numa fria ao tentar soltar seu raio



A opção para 2 jogadores existe também no teclado



Na abertura, há uma animação de cada lutador



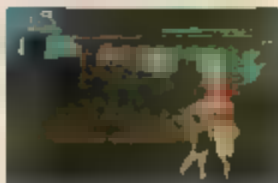
O caninho ate Goro é longo e violento



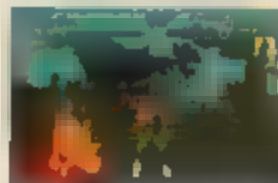
O arpo de Scorpion é sempre eficaz



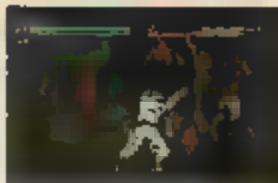
**TÁTICA** Com Cage, primeiro dá uma raspada em seu oponente (1), depois alça em diante com um Uppercut (2) e completa a sequência com um Shadow Kick (3)



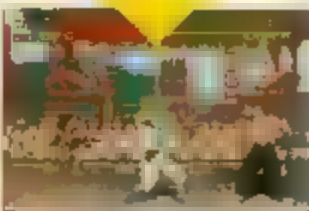
Tente manter sua cabeça sobre os ombros



Cuidado! Essa garota é logo



Como se pode ver, economizaram sangue



**TÁTICA** com Rayden, pule e aperte qualquer chute, quando tocar o solo, desfaça um Lightning Throw

#### PARA MATAR

houve alteração nos golpes, que obedecem a seguinte linha: Arcade, abaixo as funções para jogar com o teclado.

#### JOGADOR 1

- (s) para cima
- (c) direita
- (x) para baixo
- (z) esquerda
- (j) defesa
- (m) chute fraco
- (i) chute forte
- (n) chute fraco
- (u) chute forte

#### JOGADOR 2

- (8) para cima
- (6) direita
- (2) para baixo
- (4) esquerda
- (5) defesa
- (end) soco fraco
- (home) soco forte
- (pg down) chute fraco
- (pg up) chute forte

Os números (jogador 2) e o teclado numérico

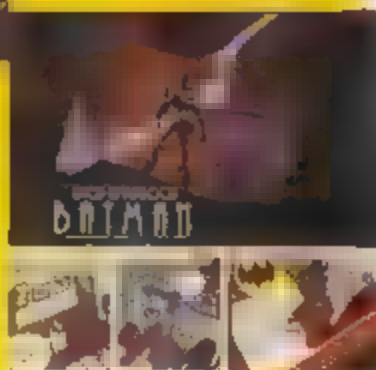
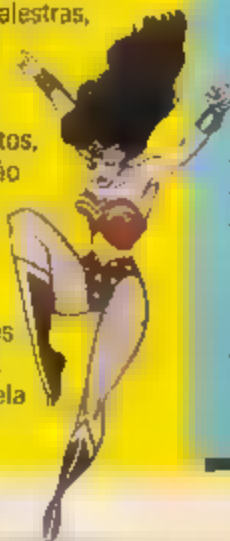
## SÃO PAULO VIROU CAPITAL MUNDIAL DOS COMICS EM MARÇO

Municipal e o Comic-con, (de 7 a 12 de março), realizado pela Escola Panamericana de Arte. Tudo indica que o Brasil entrou no mapa mundial dos quadrinhos.

**Supergamepower** não poderia ficar fora dessa e vai abrir espaço na seção Express o tema. Fique de olho.

Março foi um mês grandioso para todos os fãs de histórias em quadrinhos na cidade de São Paulo. Basta dizer que estiveram na cidade desenhistas do porte de Will Eisner, criador do Spirit, além de outros renomados iniciantes. Foram workshops, palestras, conferências que aconteceram em dois eventos, a 2ª Convenção Nacional de Quadrinhos

Independentes (dias 19 e 20), organizada pela Gibiteca



## QUADRINHOS, CINEMA... STREET INVADE TODAS AS PRAIAS

Uma novidade quantíssima é o lançamento das aventuras dos personagens **Street Fighter II** no formato comics nos EUA. A editora e a Viz Comics são previstos 6 volumes. Ryu, Chun Li e Cia ambicionam também fazer carreira no cinema. Nos Estados Unidos prepara-se um filme com os personagens e no Japão está em andamento um longa metragem de desenho animado com a turma.

## FUTEBOL

### BOLA E GAMES NA REDE

Quem tiver a sorte de acompanhar a Seleção Brasileira à Copa de 94 nos EUA pode aproveitar para conhecer um pouco a geografia do videogame. Na primeira fase da Copa, o Brasil vai jogar no estádio de Stanford

University, localizado no Vale do Silício, ao sul de San Francisco, onde estão algumas das maiores fabricantes de games dos EUA, como a Sega, Electronic Arts, Capcom, além da revista **Gamepro**. Quem sabe as empresas aproveitam o evento para elaborar jogos com os craques brasileiros?





## BANDA NACIONAL DEIXA JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS

Você já ouviu falar de Angra? Então saiba que esse é o nome de uma das bandas de maior sucesso no Japão e na Ásia. Seu som é heavy metal com lances clássicos. A mistura de melodia, harmonia e lirismo parece que conduz ao sucesso no Oriente. Helloween, Heaven's Gate, Gamma Ray e Viper são exemplos disso. Aliás, o vocalista do Angra integrou o Viper até o Theatre of Fate. Angra é formado por André Matos (vocal), Kiko Loureiro e Rafael Bittencourt (guitarras), Luis Mariutti (baixo) e Marco Antunes (bateria). Mais um conjunto nacional a fazer sucesso em praias estrangeiras.



## CARDS: A FRONTEIRA FINAL

A série de maior sucesso da ficção científica, Star Trek, vem de conquistar mais uma fronteira.

Trata-se de uma coleção especial com mais 100 cards, divididos em personagens, episódios da TV e cinema. No verso dos cards ilustrados com personagens (entre os quais os da "nova geração"), você pode ficar sabendo se curiosidades sobre cada membro da tripulação da Enterprise. Já nos que retratam os episódios, encontra um breve resumo do filme. No entanto, os que mais chamam a atenção são os que mostram nave especiais e cenas de batalhas. Não vamos entrar em muitos detalhes para não deixá-lo com água na boca. É muito fácil adquiri-las: basta ter um conhecido que está de viagem marcada para os EUA a fazer a encomenda. Moleza não?



## DUPLA DO BARULHO FAZ CHORAR DE TANTO RIR E CONQUISTA A AMÉRICA



Beavis e Butt-Head são personagens que encarnam o novo fenômeno em desenho animado nos Estados Unidos. O desenho segue a linha da série que rapidamente se tornou um "clássico" no gênero - Os Simpsons. Como nas aventuras de Bart e sua família, a fórmula das histórias da dupla mistura muito humor e temas atuais, em proporções hilariantes. Com tanto sucesso, a trajetória da dupla já chegou aos gibis. Como a dupla só era acessível para os

felizardos assinantes de TV a cabo, essa foi a maneira encontrada para popularizar ainda mais

Beavis e Butt-Head. Para se ter uma idéia da receptividade dos dois, eles suas principais artimanhas no papel já venderam mais que disco de Roberto Carlos (nos bons tempos, obviamente). E a estratégia parece ter dado certo. Os dois viraram um fenômeno da mídia americana, ocupando grande espaço em revistas. A grande novidade para o público brasileiro é que dessa vez a rapaziada não vai ficar chupando o dedo. É possível conferir as peripécias de Beavis and Butt-Head pela MTV (canal 32, UHF). Caso sua TV não esteja

equipada para receber em UHF, a saída é pedir para alguém gravar os episódios em vídeo, vale a pena. O único problema que pode ocorrer para os mais risinhos é destrancarem o maxilar de tanto rir o bico com as piadas e resmungos dos dois.



**BREVE EM SEU MEGA**

Tudo o que faz sucesso na TV aparece em videogame. Beavis and Butt-Head não poderiam ser exceção. Dessa vez, o console premiado foi o Mega Drive. O cart estava à mostra na CES e foi eleito um dos melhores da feira por nossa parceira americana, Gamepro. O jogo está sendo criado em parceria com a MTV dos EUA e deve estar nas ruas no final desse ano. O jeito é esperar.





## FINAL STAGE

**D**epois de oito fases de muita pancadaria você encontra a mulher que queria salvar. Para um jogo de luta até que o enredo é razoável. O final deixava as portas abertas para uma continuação, o que se confirmou com **Art of Fighting 2**.



O último mestre, Mr. Karate, usa o mesmo estilo que você



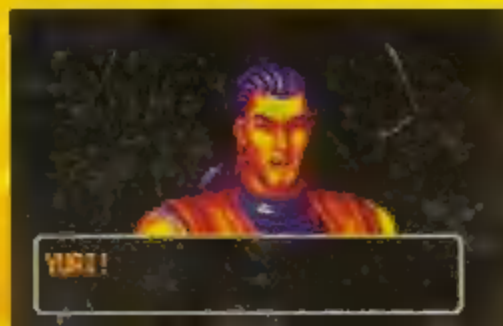
Quando você está prestes a derrotá-lo, uma surpresa



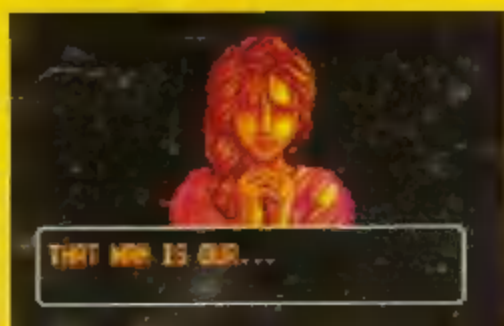
Aparece uma mulher que pede para você parar



Ela é Yuri, prisioneira de Mr. Big, com quem...



tudo começou. Robert e Ryo presenciam a cena



O final da história é o início da versão seguinte



**NOVA CULTURAL**

**Fundador**

VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Directoria**

Iara Rodrigues, Armanda Del Colleta, Shoji Ikeda

**GAMÉPOWER**

ANO 1 - Nº 1 - ABRIL DE 1994

### REDAÇÃO

**Diretora Editorial:** Iara Rodrigues  
**Editor:** Matthew Shins  
**Editor Assistente:** Marcela Morales  
**Chefe de Arte:** Marco A. Sismoto  
**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri  
**Secretaria de Produção:** Waldir Dantas  
**Edição Eletrônica:** Verônica Naomi Kairara, Espina A. S. Siqueira, Maria Cristina Braga, Agnaldo de Palma  
**Assistente de Produção:** Jaime de Lima

**Consultores (textos):** Marcelo

**Consultores (jogos):** Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cláudio Blais Oliveira, Spencer Sasaki

### MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar  
**Gerente de Produto:** Henri Zepher  
**Assistente de Marketing:** Roberto Camocelli  
**Propaganda e Promoção:** Carlos Eduardo Guida, Iara Fabiana, Hiroko Sasaki, Ana Paula P. Sarro, Edgar Morelli

### PUBLICIDADE

**Supervisor:** Antonio Cestaro  
**Coordenadora:** Ana Shirley M. Ramos  
**Contato:** Fabiana F. do Amaral Kerr  
**Marketing Publicitário:** José Renato D. Aguiar

**Diretor responsável:** Iara Rodrigues

**SUPERGAMEPOWER** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha, Avenida, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111, Fax: (011) 282-7003; **Telex:** JO111 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; **Caixa Postal:** 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644 ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAF S/A Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números: Avenida Cuiabá Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicação em língua espanhola sob o nome de **Videogames** na Colômbia, Venezuela, Equador, Arábia Saudita e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436



# Super Legal

## SÓ

# SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03  
CEP: 57050-000 Maceió AL  
Tel.: (082) 241-9139

BRAS. SUL I  
R. L. 102 Bloco C Loja 11  
CEP: 70345-530 Brasília DF  
Tel.: (061) 242-6177

BRAS. SUL II  
R. L. 410 Bloco C Subloja 17  
CEP: 70276-530 Brasília DF  
Tel.: (061) 242-6512

BRAS. NORTE  
R. L. 215 Bloco C Loja 10  
CEP: 70874-530 Brasília DF  
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II  
R. L. 307 Bloco B Subloja 101  
CEP: 70348-020 Brasília DF  
Tel.: (061) 274-8547

R. Prof. Chagas, 131 Loja 07  
CEP: 37701-010 Poços de Caldas MG  
Tel.: (035) 721-9884

Av. Barzadei Correa, 880  
CEP: 66025-240 Belém PA  
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER  
R. Manoel Clementino, 1018 Loja 14  
CEP: 56300 Petrolina PE  
Tel.: (081) 999-1125

Rua Liberdade Helder, 1100 Loja 01  
CEP: 01015-000 Curitiba PR  
Bairro Champagne Tel.: (041) 338-8888

GALERIA SAN CARLOS 88 RAPLOCHE  
R. Cel. Niederauer, 1558 Sala 108  
CEP: 97015-183 Santa Maria RS  
Tel.: (099) 222-7279

R. L. Am. Hoeschi, 81 Loja 02  
CEP: 13015-000 Florianópolis SC  
Tel.: (048) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365  
CEP: 13025-901 Campinas SP

R. Verbo Divino, 954  
CEP: 04719-001 São Paulo SP  
Tel.: (011) 646-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI  
Av. Sng. Faria Lima, 1191 Al. Serv. Dº Plo  
CEP: 01451-001 São Paulo SP  
Tel.: (011) 819-8989

Av. Nova Centeneira, 3230  
CEP: 02341-001 São Paulo SP  
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03  
CEP: 01238-001 São Paulo SP  
Tel.: (011) 34-3178

Rua Apertado, 09  
CEP: 02127-020 São Paulo SP  
Tel.: (011) 215-3188

HIPERMERCADO CÂNDIA  
Av. Tucuruvi, 02 Box 07  
CEP: 02304-000 São Paulo SP  
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 Loja 310 C  
CEP: 90040-001 Porto Alegre RS  
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer



NEOGEO



AMIGA

PLAYSTATION



**FRANCAP**  
SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU  
TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIQUE AGORA

**Tel: (011) 824-9588 FAX: 66-4777**





# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em caso de dúvida. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do sistema SEGA® para MEGA DRIVE® I, II, III e GENESIS®. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho. E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM®. Também vem com o novíssimo joystick SUPER FIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para a megamaster que há dentro de você.

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*